Sega se une à Microsoft nos 64 Bits

GAMES

MATADORA! AGORA COM MAIS PÁGINAS

23 LANÇAMENTOS + 166 DICAS

EDITORA AZUL

PLAYSTATION ANIMAL!

- Door to Phantomile
- Bomberman World
- Micro Machines 3D
- Bust-A-Move Dance
- Elemental Gearbolt

PST & PC
TOMB RAIDER 2
Da fase 11 até o Final
Veja Lara de Baby-Doll

Yoshi's Story

Todas as fases, frutas e segredos
Não é tão fácil quanto parece!

Ed.126 Abril 98 R$ 3,50
ISSN 0104-1630
00126
9 770104 163000
3451/1

Enfim
um bichinho
de estimação
que você pode
levar para casa
sem causar
histeria
na sua mãe.
www.nintendo.com.br

SE VOCÊ É LOUCO POR VIDEOGAME, ESCOLHA AQUI SEU OVO DE PÁSCOA.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

R$ 54,00

R$ 64,00

BEST SELLERS
A LENDA DE ZELDA ... R$ 54,00
PILOTWINGS .... R$ 34,90
SUPER METROID .... R$ 54,00

AVENTURA
ALLADIN .... R$ 54,00
ARDY LIGHT FOOT .... R$ 44,00
BOOGERMAN .... R$ 54,00
DONKEY K COUNTRY 1 . R$ 89,00
DONKEY K COUNTRY 2 R$ 89,00
DONKEY K COUNTRY 3 . R$ 99,00
INCANTATION .... R$ 44,00
KIRBY SUPER STAR ... R$ 54,00
KIRBY'S DREAM LAND 3 . R$ 74,00
MOGLI, O MENINO LOBO R$ 44,00
PREHISTORIK MAN ... R$ 44,00
O REI LEÃO .... R$ 54,00
SPARKSTER .... R$ 44,00
X-MEN .... R$ 44,00

ESPORTE
ISS SOCCER DELUXE .. R$ 64,00
NBA HANG TIME ...... R$ 44,00
NHL STANLEY CUP .... R$ 34,90

AÇÃO
DOOM .... R$ 54,00
REVOLUTION X ...... R$ 44,00
SPACE INVADERS .... R$ 54,00

LUTA
CLAY FIGHTER 2 ...... R$ 54,00
SHAQ-FU .... R$ 44,00

PUZZLE
ARKANOID .... R$ 54,00
TETRIS ATTACK ...... R$ 44,00
TETRIS II .... R$ 34,90

R$ 249,00
ou 1+9 de R$ 31,47

OS 100 PRIMEIROS QUE COMPRAREM ESTE CONSOLE GANHAM TAMBÉM O CARTUCHO KIRBY'S AVALANCHE

SNES
ACOMPANHA CARTUCHO SUPER MARIO WORLD

GAME BOY

BEST SELLER
WAVE RACE .... R$ 44,00

AVENTURA
DONKEY KONG LAND 1 . R$ 34,00
DONKEY KONG LAND 2 R$ 44,00
DONKEY KONG LAND 3 R$ 54,00
KILLER INSTINCT .... R$ 44,00
KIRBY'S DREAM LAND 1 . . R$ 24,90
KIRBY'S DREAM LAND 2 . R$ 34,00

LANÇAMENTO
PERNALONGA 1 ..... R$ 44,00
STREET FIGHTER 2 .... R$ 44,00
WARIO LAND ...... R$ 44,00

ESPORTE
TOP RANK TENNIS .... R$ 24,90

JAMES BOND 007 — LANÇAMENTO — R$ 54,00

GAME BOY CLASSIC (com Tetris) apenas R$ 99,00

GAME BOY COLOR (sem Tetris, nas cores: amarela, preta, transparente) apenas R$ 84,90

GAME BOY POCKET (com Tetris) apenas R$ 119,90

GAME BOY POCKET COLORS (nas cores: vermelha, verde, transparente, preta, amarela e prata) apenas R$ 109,00 cada (sem cartucho)

OS 100 PRIMEIROS QUE COMPRAREM UM CONSOLE GAME BOY GANHAM ESTE PORTA-CONSOLE

NINTENDO 64

R$ 129,00

R$ 129,00
LANÇAMENTO

NAS COMPRAS ACIMA DE R$100,00 GANHE ESTE BLOQUINHO NINTENDO**

LANÇAMENTO
R$ 99,00

R$ 99,00

R$ 99,00
LANÇAMENTO

R$ 129,00

R$ 129,00

R$ 129,00

R$ 129,00

R$ 129,00

BEST SELLER
NOVO PREÇO
MARIO KART 64 ...... R$ 79,00
STAR FOX 64 (SEM RUMBLE PAK) ...... R$ 79,00
STAR WARS .... R$ 79,00
SUPER MARIO 64 .... R$ 69,00
WAVE RACE .... R$ 79,00

AÇÃO
AEROFIGHTERS ...... R$ 129,00
GOLDEN EYE 007 .... R$ 129,00
MISCHIEF MAKERS .... R$ 129,00

ESPORTE
EXTREME-G .... R$ 129,00
ISS SOCCER 64 ...... R$ 129,00

LUTA
CLAY FIGHTER .... R$ 129,00
DARK RIFT .... R$ 129,00
MACE DARK AGE .... R$ 129,00
WAR GODS .... R$ 129,00

SIMULAÇÃO
LAMBORGHINI .... R$ 129,00
MRC .... R$ 129,00
TOP GEAR RALLY ..... R$ 129,00
S. FRANCISCO RUSH .. R$ 129,00

CONTROLLER AVULSO
CORES: AMARELO, AZUL, VERDE, VERMELHO, PRETO E CINZA
R$ 64,00 (cada)

CARTUCHO DE MEMÓRIA
R$ 40,00

RUMBLE PAK
R$ 40,00

NINTENDO 64
PAL-M, BIVOLT,
MANUAL EM PORTUGUÊS,
GARANTIA DE 1 ANO,
ACOMPANHA 1 CONTROLLER

R$ 399,00
ou 1+9 de R$ 50,42

OS 100 PRIMEIROS QUE COMPRAREM ESTE CONSOLE GANHAM UMA SACOLA PARA CARREGAR O SEU NINTENDO 64

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE - FRETE INCLUSO PARA TODO O BRASIL*

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

by gradiente

TAMBÉM NA INTERNET
www.dshop.com

START

Diversão a caminho

Quando todo mundo considerava a Sega praticamente falida, eis que a companhia surge com uma bomba no mundo do videogame: a aliança com a Microsoft. A gigante dos computadores, liderada por Bill Gates, deve dar uma grande força para a Sega se reerguer e voltar a detonar. O primeiro grande passo para isso deve ser o lançamento do Katana (ex-Dural). Nós aqui, que amamos videogame, vamos torcer para que dê muito certo. É mais diversão ainda!

Equipe Ação Games

Nossa capa

Todos os Yoshis do jogo numa ilustração totalmente tridimensional, original da própria Nintendo

+ SALADA

Ken, em guache e aquarela do Leandro dos Santos Souza, de São Paulo, SP

Zelda: A Link to the Past (SNES)

Gosto muito de jogar essa versão de Zelda, mas não consigo pegar quase nenhum item. (Segue pedido com lista de 25 itens). As revistas estão excelentes. Continuem assim!

Douglas E. Parra
São José dos Campos, SP

Caríssimo Douglas e todos os que nos escrevem pedindo dicas sobre Legend of Zelda: é um arraso de game, mas não dá para ajudar tanto assim. Nós debulhamos este cartucho no segundo ano de Ação Games, nas edições nº 21 a 28. No mês que vem, completaremos sete anos, cara! Sugerimos que você peça ajuda, item por item, ao serviço de toques da Nintendo em São Paulo (Power Line, (011) 5505-4469). É a melhor coisa a fazer!

Shao Kahn, em ótima perspectiva. Desenho a caneta e lápis do Bruno Lemos Diniz, de Curvelo, MG

Capacidade do N64

Qual é a capacidade máxima em Megabytes do Nintendo 64? Um amigo meu diz que vai até 300 Megas. É verdade? Obs: essa revista é um arraso!!

Márcio Cardoso
Atibaia, SP

Pode passar um sabão no seu amigo, Márcio, porque não existe uma capacidade limite para os cartuchos, só para o console rodá-los. Por quê? Porque a Nintendo é mestre em comprimir bytes nos cartuchos. Quando você pensa que não cabe mais, eles dão um jeito, põem mais chip no cartucho etc. Os maiores já lançados até agora estão em 128 Megabytes: Yoshi's Story e GoldenEye. Além disso, quem disse que a Nintendo não pode lançar um jogo em dois cartuchos? Querendo, pode!!

Vídeos sem fim? Claro que não!

Quero parabenizar a equipe de Ação Games pelos vídeos legais que estão lançando. Gostaria de saber se eles continuarão todos os meses?

Warlley William de Figueiredo
Ouro Branco, MG

Obrigado pelos parabéns, Warlley. A você e a todos os leitores que têm nos prestigiado comprando as edições com suplemento e vídeo. Agora, a resposta: depois de lançarmos seis vídeos, decidimos dar um tempo. Por enquanto, não faremos outros e esta edição já está circulando sem ele. Mas isso não quer dizer que não sairão mais. Essa decisão dependerá de uma série de fatores, ok?

Os desenhos e dicas dos leitores publicados nesta edição foram considerados Dez! e seus autores receberão uma camiseta exclusiva Ação Games. Participe você também!

Lara Croft japonesa

Estamos descontentes. Compramos o CD Tomb Raider 2 para o Playstation, mesmo sem noção alguma do jogo. (Ficamos) Dias e dias sem saber o quê fazer com Lara Croft, até que compramos a revista Ação Games 123, de janeiro, justamente para ter as dicas de Tomb Raider 2. Mas os comandos e códigos que a revista fornecia não conferiam em nada: em vez de pular, Lara explodia; ao invés de explodir, não acontecia nada. (...) Decepcionadíssimos, esperamos correção e providências.

Valdemar Augusto Oliveira e Jefferson Ribeiro da Silva.
São Paulo, SP

Certíssima a reclamação de vocês, Jefferson e Valdemar. Ocorre que nossa reportagem e dicas foram feitas com a primeira versão disponível de Tomb Raider 2, a japonesa. Portanto, todos os truques que demos na edição nº 123 funcionam no CD japonês. Quanto aos truques para o CD norte-americano, publicamos na edição nº 125, porque essa versão só passou a ser vendida em janeiro. Mas erramos ao não anotar, na ficha da primeira matéria, que o CD era japonês. Pedimos desculpas pela frustração que causamos. Mas vocês têm de concordar: nenhuma outra revista está dando um serviço tão completo de Tomb Raider 2 quanto Ação Games.

AÇÃO GAMES
ESCREVA PRA GENTE

As questões de interesse geral são respondidas na própria revista. Nos reservamos o direito de editar e abreviar as cartas, para evitar a repetição de temas ou perguntas respondidas na edição anterior, casos que são muito comuns. As melhores dicas e desenhos enviados são premiados com uma camiseta exclusiva, a critério da redação.

Caixa Postal 3042 CEP 06220-990
Internet: games.azul@email.abril.com.br
Fax: (011) 3037-4961

Diddy: jogue com TT

Como eu faço para jogar com TT (o relógio) em Diddy Kong Racing?

Stephan K. Bubeck
Blumenau, SC

Hello, Stephan! Anote aí: você tem de igualar ou superar o tempo do TT em todas as pistas. Se conseguir, correrá contra ele e terá de derrotá-lo em todas as pistas. Comece de novo e TT vai estar disponível na tela de seleção de pilotos.

Dan Kid, da Série Street Alpha. Caneta e crayon de Eludir Alves dos Santos, de Curitiba, PR

DETONADOR MUSICAL

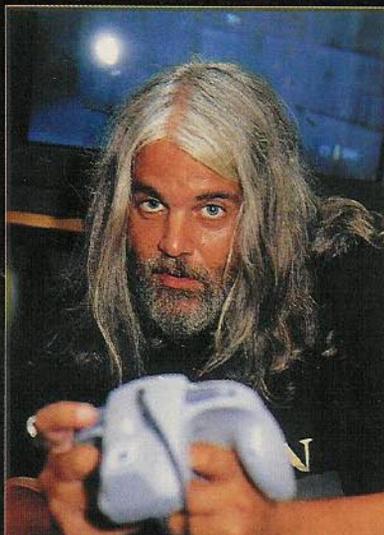
Carlos Eduardo Miranda ou simplesmente Miranda é um dos principais produtores musicais do Brasil. Já revelou um monte de bandas legais como Mundo Livre S/A, Raimundos e Virgulóides. Entre as sessões de gravação ele aproveita para detonar no seu Playstation e Nintendo 64. "Jogo há muito tempo. Em casa tenho até o Atari e o SNES. Jogo desde a época do Telejogo." Atualmente Miranda está detonando Resident Evil 2 e Extreme-G. "Curto muito games de velocidade e ação. Jogo a madrugada toda com som surround e uma TV de 29 polegadas." Para conseguir uns toques legais sobre games Miranda costuma coversar com seus amigos João Gordo (Ratos de Porão e MTV) e Canisso (Raimundos). "É que não pego dicas, prefiro ir na raça. Só uso dicas depois que termino o jogo."

Miranda detonando no Nintendo 64

Foto: João Raposo

Star Wars: Shadows (N64)

Como faço para pegar o quarto Challenge Point de Star Wars: Shadows of the Empire?

Greison Paulo R. Maciel
Contagem, MG

Esse Challenge Point é realmente meio complicado. Mas o segredo é o seguinte: saia da sala de onde você vê o quarto Challenge Point, volte tudo e vá até a segunda engrenagem (aquelas coisas gigantes que ficam girando). Desça, vire à esquerda e pegue a esquerda de novo. Abra a próxima porta que você encontrar e voe até o Challenge Point (ele vai estar lá em cima). Só um pequeno detalhe: o vôo vai praticamente esgotar toda a capacidade do jetpack de Dash Rendar, o herói do jogo. Vá com cuidado para não pegar o Challenge Point e logo depois se espatifar todo no chão. É isso aí!

Games do Yu Yu Hakusho? Tem sim!

Existe algum jogo do desenho Yu Yu Hakusho para Mega Drive ou para computador?

Tenho o Tomb Raider 2 para computador e, quando paro de jogar, salvo o game. Mas quando quero deletar, não consigo. O que eu tenho que fazer?

Richard Henrique da Silva
Campinas, SP

Richard, houve diferentes versões de Yu Yu Hakusho, todas elas para Nintendo: duas para Game Boy, duas para Nintendo 8 Bits e 3 para Super NES. Não houve nenhuma versão para consoles Sega, pelo menos que nós saibamos. O mesmo vale para PCs.

Para deletar os saves de Tomb Raider 2 no computador, procure no diretório do jogo e mande para o lixo.

OS PREMIADOS NO DESAFIO

Você é fera em porrada?

Confira as respostas corretas a seguir. Apenas cinco leitores conseguiram acertar.

Bloody Roar - Playstation e Arcade
Mace - N64 e Arcade
Dead or Alive - Saturno e Arcade
Street Fighter Collection - Playstation e Saturno
X-Men Vs. Street - Arcade e Saturno
Marvel Vs. Street - Arcade
Street Fighter Dash - Playstation e Saturno
Ultimate MK3 - Arcade e Saturno
Last Bronx - Saturno e Arcade

Os premiados: Rafael S. Ciocheta (Santiago, RS), José Antonio da Silva Júnior (Três Corações, MG), Daniel Borges Lopes (Rio de Janeiro, RJ), Roberto Gallo de Andrade (Belo Horizonte, MG), Hugo Leonardo A.Silva (Belo Horizonte, MG).

Para a Sega, pelo arraso que é Panzer Dragoon RPG. Vamos esperar ansiosos pela versão em inglês.

Para a Eidos, pelo final de Tomb Raider 2. Aquele baby-doll da Lara é frustrante. A gente merecia mais, muito mais!

64 BITS

Sega se alia à Microsoft

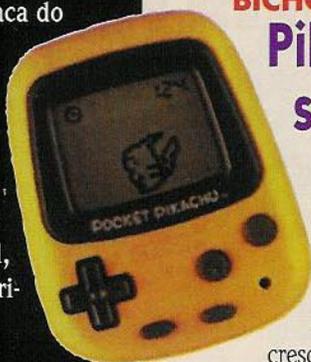
A Sega anunciou oficialmente à imprensa no Japão que a Microsoft é sua parceira no desenvolvimento do seu novo videogame de 64 Bits, o Dural (agora reapelidado de Katana). O próprio Bill Gates, chefão da Microsoft, apareceu num telão via Internet para confirmar a informação.

Agilidade invejável

Com a tecnologia do Windows a Sega poderá ganhar uma incrível agilidade lançando todos os jogos da nova máquina também em Arcade e para computadores, sem necessidade de grandes adaptações. Um trunfo, já que a Sega é forte nesses segmentos, nos quais a Sony e a Nintendo não são. Ironicamente, ao se aliar à Microsoft, a Sega está copiando a estratégia da Nintendo, que se aliou a outra gigante de informática, a Silicon Graphics, para lançar o Nintendo 64.

Protótipos já entregues

Tanto no Japão quanto nos States, a Sega já começou a entregar às softwarehouses protótipos da placa do novo console para que as empresas estudem a criação de jogos.

A maior fofoca quanto ao novo console Sega é que ele deverá ter uma memória RAM inacreditável, para poder rodar os jogos criados para os futuros PCs.

JAPÃO

Otaku: garotas aos montes

Otaku é um dos tipos de jogos mais detonados no Japão pela galera de Saturno e Playstation. Os Otaku são simuladores de encontros com gatinhas. Um exemplo: em Tokimeki Memorial, da Konami, você precisa se tornar um bom estudante e, conforme consegue, as garotas param de ignorar você e passam a presenteá-lo com suaves sorrisos. Daí para o namorico é um pulo! Confira uma das garotas do game Yu-No, para Saturno, que vem em 3 CDs com 2 Gigabytes de... garotas e mais garotas!

ARCADE

Vem aí Street Fighter Alpha 3

A Capcom está a todo vapor e prepara um batelão de jogos. Entre os arcades, o destaque fica para Street Fighter Zero 3 (Alpha 3 nos States), que será feito com a nova placa CPS-2 e deverá trazer Guile, Honda e Blanka. O Arcade deve sair em junho no Japão e julho nos States e Brasil. Outro destaque será Street Fighter Collection 2, previsto para Playstation e Saturno (sem data definida). Serão cinco dos melhores games da série em um único CD: Street original, SF2, além de SF2 Champion Edition e da Hyper Fighting.

A GUERRA

Sony X Nintendo em 1997

Quem foi a campeã de 1997? Depende. A Sony acabou o ano como a campeã em vendas de consoles (hardware) nos Estados Unidos: foram 8,7 milhões de Playstation, dos quais 2,4 milhões só no Natal. E a Nintendo? Bem, a Big N foi a campeã de grana quando o assunto é jogos. Com a fórmula de fazer games bons, mesmo que poucos, a Nintendo ficou na frente com 48.8% do bolo, deixando 47% para a Sony.

Essa briga vai continuar boa este ano também, pois as duas empresas continuam fazendo uma guerra de preços dos jogos.

BICHO VIRTUAL

Pikachu da Nintendo só cresce se o dono se exercitar com ele

Foi prometido para 27 de março, no Japão, o lançamento do primeiro bicho virtual da Nintendo, o Poket Pikachu. O grande lance do bicho é que ele só cresce se seu dono fizer caminhadas e corridas e levá-lo junto, pois tem um marcador interno que acompanha seus movimentos. Além disso, ele exige aquele lero-lero de cuidados dos Tamagotchis: tomar banho, escovar os dentes e tal. Mas podem começar a chorar: não há planos de lançamento do Pikachu no resto do mundo.

ADVENTURE

Saturno ganhará Resident Evil 2

A Capcom do Japão confirmou o que noticiamos na edição passada: Resident Evil 2, a maravilha do momento, sairá para o Saturno em data não revelada. Para jogá-lo, será preciso usar o cartucho de 4 MB de expansão de memória da Sega.

Nos States, a Capcom emplacou 380 mil caixas do jogo na primeira semana de vendas. Como no primeiro mês de Japão o total ultrapassou 1,7 milhão, Evil 2 poderá destronar o concorrente Tomb Raider 2. Dá-lhe Claire, dá-lhe Leon!

COM LÂMPADA

Novo Game Boy acende no escuro

Sai dia 14 de abril, no Japão, um novo Game Boy, desta vez com uma lâmpada que ilumina o painel, a seu comando, para poder jogar no escuro. Mas com isso, as pilhas duram 12 horas em vez de 20. Cara, é melhor plugar na tomada! O novo GB sai nas cores dourada e prateada.

CURTAS

A Nintendo prevê 66 jogos para o N64 este ano e outros 31 para 1999. O problema é que a lista mistura jogos para cartuchos, para disquetes do DD64 e para o 64 GB Pak (que carregará jogos do Game Boy). Uma confusão!

Batman & Robin, da Acclaim, deve sair em breve para o Playstation. Mas já tiramos nosso cavalo da chuva: apenas uma versão de Batman já prestou (o Adventures, para o Mega Drive, lembra?).

Pernalonga vai para a França. A Infogrames comprou da Warner Bros. o direito de fazer qualquer game com a turma Looney Tunes (além do coelho, Piu Piu, Frajola e cia.) para o mundo inteiro.

Gran Turismo, o jogaço da Sony que você conferiu em detalhes em nossa edição passada, vendeu mais de 1 milhão de cópias no Japão em fevereiro.

Vortex é o nome deste manche para o Nintendo 64, que deve sair em breve. Ele dará controle analógico de direção, de aceleração e de vôo, com botões programáveis e compatibilidade com o Rumble Pak. Um espanto!

TOP TEN

NACIONAL AÇÃO GAMES

Os jogos mais alugados pela galera em todo o País, de acordo com a geração de máquinas, durante o mês de Fevereiro.

MEGA & SNES (16 BITS)	SATURNO & PLAYSTATION (32 BITS)	NINTENDO 64 (64 BITS)
1.Donkey K. Country 3 - SNES	**1.**Fifa Soccer 98 - PST e SAT	**1.**Fifa Soccer 98
2.International S.S. Deluxe (2) - SNES	**2.**Resident Evil 2 - PST	**2.**GoldenEye 007
3.Fifa Soccer 97 - SNES e MEGA	**3.**X-Men Vs Street Fighter - SAT	**3.**Nagano 98
4.Pinocchio - SNES	**4.**Tomb Raider 2 - PST	**4.**Diddy Kong Racing
5.Top Gear 2 - SNES e MEGA	**5.**Street Fighter Collection - PST e SAT	**5.**International S. Soccer 64
6.Super Mario RPG - SNES	**6.**Marvel Super Heroes - PST e SAT	**6.**San Francisco Rush
7.Mario Kart - SNES	**7.**Fighting Force - PST	**7.**WCW vs NWO
8.Aladdin - SNES e MEGA	**8.**Street Alpha 2 - PST e SAT	**8.**Lamborghini
9.Super Mario World 2 - SNES	**9.**World Wide Soccer 98 - SAT	**9.**Top Gear Rally
10. Road Rash - MEGA	**10.**Sonic R - SAT	**10.**Fighters Destiny

LOCADORAS PARTICIPANTES:

Belo Horizonte - MG - Mega Game, Tel.: (031) 296 7184
Rio de Janeiro - RJ - Game Palace, Tel.: (021) 430-7146
Salvador - BA - Kombat Games, Tel.: (071) 255-0977
São José dos Campos - SP - ProGames, Tel.: (0123) 41-7250
São Paulo - SP - ProGames Moóca, Tel.: (011) 591-0039
Curitiba - PR - Vídeoteka, Tel.: (041) 262 7581

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

EDITORA AZUL

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Superintendente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editor: João Ailton O. de Andrade
Editor de Arte: Odair Braz Junior
Editora-Assistente de Arte: Letícia A. Alves
Analistas de jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Consultores - Humberto Martinez, Ivan David. Renato Viliegas (arte). Tradução - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto. Correspondente - Ângelo Ishi (Japão).
Colaboraram no Suplemento: Mozart Latorre (edição de arte) e Humberto Martinez (texto)

STAFF EDITORIAL
Direção de Jornalismo: Cynthia de Almeida
Direção de Arte: Rodolfo Tucci
Secretaria Editorial: Regina Giannetti
Azul Press: Christina Mucci
Sistemas Editoriais: Walter Toscano

COMERCIAL
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Assistente de Produto: Wagner Pinheiro

COMUNICAÇÃO
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

PUBLICIDADE
Diretora: Ana Serra
Supervisora: Malú Marot
Contatos Comerciais: Andréa Madrid, Marlene Araújo, Julia Farina e Márcia Braga
Coordenação/Supervisão: Igor Ismael Assan
Coordenação: Carla M. Zucas, Cláudio J. da Silva
Gerente de MKT Publicitário: Cintia Mourão

Ação Games edição 126, Abril de 1998, é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630. **Números atrasados:** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque). Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora Dinap de sua cidade ou pela Caixa Postal 2505, Osasco - SP; fax (011) 868-3018; telefone (011) 810-4800, das 8 às 19 horas. Pagamento pelos cartões Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, ao preço da última edição em banca mais despesas postais.
dinap.na @email.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A
EDITORA AZUL / ENDEREÇOS
São Paulo: Av. Nações Unidas, 7.221, CEP 05477-000, Tel.: (011) 3037-2000, Caixa Postal 66254, CEP 05315-970, Fax: (011) 3037-4961.
Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, Tel.: (021) 532-0313. Caixa Postal 4816, Fax: (021) 532-1486 / 532-1583.

Lançamentos bons, ótimos e ruins também!

Beavis & Butt-Head

Adventure, Viacom, 1 jogador, Save no Memory Card, CD japonês. Já nas prateleiras - *Os moleques num adventure com jogabilidade e som decentes. Gráficos iguais ao desenho e existem vários joguinhos além do principal. Mas está em japonês.* **Nota 7,5**

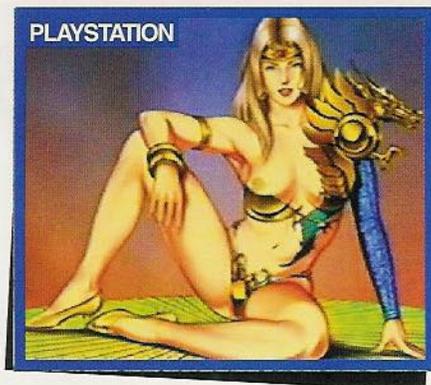
Carnage Heart

Estratégia, da Artdink, 1 ou 2 jogadores, Save no Memory Card. Já nas prateleiras - *Game baseado em estratégias de guerra. Você monta seu exército com robôs e invade bases inimigas. Seqüências de batalhas boas mas você não controla a ação.* **Nota 7,5**

Aero Gauge

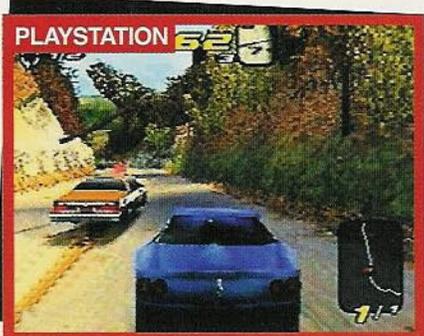
Nave, da ASCII, 1 ou 2 jogadores, aceita Rumble Pak. Já nas prateleiras - *Muita adrenalina, velocidade animal e várias manobras. Gráficos bons, pistas detalhadas, jogabilidade decente e desafio exagerado.* **Nota 8,5**

Heavy Gear

Simulador de robô, da Activision, 1 jogador, 2 CDs. Já nas prateleiras. Config. mínima: P 90, 16 Mb RAM, 200 Mb HD, Placa de vídeo PCI de 1 Mb, CD-ROM 4x - *É a última palavra em simuladores de robôs. Gráficos arregaçantes, som sensacional e jogabilidade complicada.* **Nota 9,0**

Cobra

Animação, CD japonês. Já nas prateleiras - *Não é um jogo e sim um mangá em CD. Estão lá os quadrinhos, sons e alguns movimentos. Só que está tudo em japonês. Vale como curiosidade.* **Sem nota.**

Need For Speed 3/ Preview

Corrida, da Electronic Arts, nº de jogadores não definido. Prometido para março/abril - *Muitas novidades: cinco modos de jogo, incluindo um de perseguição. Tudo deve vir melhorado para a alegria dos fãs.*

Shadow Master

Ação/Aventura, da Psygnosis, 1 jogador, Save no Memory Card. Já nas prateleiras - *Pilote um veículo alienígena, detone tudo e resolva enigmas. Gráficos, som e jogabilidade bons. Desafio ótimo.* **Nota 8,0**

Tomba!

Adventure/RPG, da WhooPee-Camp, 1 jogador, Save no Memory Card, CD japonês. Já nas prateleiras - *Você tem que detonar um suíno do mal numa mistura de RPG com adventure. Gráficos e som fracos. A língua japonesa atrapalha.* **Nota 7,0**

Speedboat Attack

Simulador de lancha, da Telstar, 1, 2 ou 6 jogadores (rede local). Já nas prateleiras. Config. mínima: P90, 16 Mb, 200 Mb Hd, CD 4x - *Detone numa lancha em disputas terrestres e espaciais. Gráficos, jogabilidade e diversão legais.* **Nota 9,0**

NOSSOS REPRESENTANTES

Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - Rio de Janeiro, RJ, CEP 20020-080 - Tel.: (021) 220-3762

Bahia: AGMN Consultoria de Publicidade e Representações Ltda. - Av. Tancredo Neves, 805 - Ed. Espaço Empresarial, s/401 - Pituba , Salvador - BA - CEP 41820-021 - Tel/fax.: (071) 341-4996/4992/1765

Brasília: Espaço Com. Int. e Repres. Ltda. - SCS Ed. Bacarat - conj. 1701/6 - Brasília - DF - CEP 70309-900 - Tel.: (061) 223-21347/ 321 - 0305 - Fax: (061) 323-5395

Campinas: Lumina Comunicação Ltda. - Rua Conceição, 233 - 26º andar - Sala 2604 - Campinas - SP - CEP 13010-050 Te.: (019) 233-7175 - Fax: (019) 232-7975

Ceará: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - Sala 103 - Fortaleza - CE - CEP 60050-000 - Tel.: (085) 254-1666/6045 - Fax: (085) 231-4761

Minas Gerais: M.A.M Publicidade e Repres. Comerciais - Av. Contorno, 8000 - Ed. Wall Street - sala 1101 - Belo Horizonte - MG - CEP 30110-907 - Tel.: (o31) 335-8789 / 292-5657

Paraná: M.L.C Repres. Comerciais - Av. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - Curitiba - PR - CEP 80530-905 - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Recife: MultiRevistas Publicidade - Av. Dantas Barreto, 1186 - 15º andar - sala 1501 - Ed. San Rafael - Bairro São José - Recife - PE - CEP 50020-000 - Tel: (081) 424-3210

Ribeirão Preto: Intermídia Repres. de Publicidade S/C Ltda. - Rua João Penteado, 164 - Ribeirão Preto - SP - CEP 14025-010 - Tel.: (016) 635-9630 - Fax: (016) 635-9233

Rio Grande do Sul: Print Sul - Al. Coelho Neto, 40 - 3º andar - Bairro Boa Vista - Porto Alegre - RS - CEP 91340-340 - Tel./Fax: (051) 328-1344

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 131 - Cond. Village II - Bairro Lagoa da Conceição - Florianópolis - SC - CEP 88062-210 - Tel./Fax (048) 232-0519

De ponta a ponta

Yoshi está realmente encrencado! O bebê Koopa quer transformar a ilha dos bichinhos num livro ilustrado. Para impedir você terá que cumprir várias missões ao lado dos dinossaurinhos.

Para ajudar todo mundo vamos dar de bandeja a localização de todos os corações. Em cada fase você encontra três. Eles servem para abrir novas fases para o mundo seguinte.

Você joga com seis Yoshis e mais dois secretos: o branco e o preto. Cada Yoshi se alimenta de frutas e de Shy-Guys. Sempre que um deles come o seu favorito ganha energia extra e vibra de felicidade.

Toques Legais

- Preste atenção no Shy-Guy branco e termine a fase com ele. Assim, se você perder algum Yoshi durante o jogo, poderá resgatá-lo no castelo do Koopa.
- Quando tudo parecer tranqüilo e não houver nada na tela, aperte o botão R e use o faro do Yoshi para achar itens escondidos.
- Embora o melão não seja a fruta preferida de nenhum Yoshi, coma todos os que aparecerem. Você vai ganhar muitos pontos.
- Aproximando-se dos Shy-Guys, pule e segure ↓ e coloque a cor preferida do seu Yoshi.
- Perto da colméia aperte R → para as abelhas não voarem atrás de você.

Os Yoshis Curtem...

Saiba a preferência dos dinossaurinhos para ganhar cada vez mais pontos:

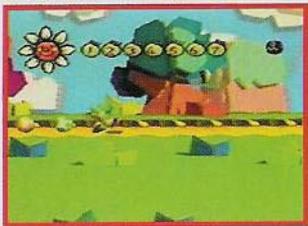
Yoshi rosa e Yoshi vermelho
Fruta favorita: maçã
Shy-Guy favorito: vermelho

Yoshi amarelo
Fruta favorita: banana
Shy-Guy favorito: amarelo

Yoshi verde
Fruta favorita: melancia
Shy-Guy favorito: verde

Yoshi azul e Yoshi azul claro
Fruta favorita: uva
Shy-Guy favorito: azul

Yoshi preto e Yoshi branco
Fruta favorita: todas
Shy-Guy favorito: todos

Fase 1-1

Neste bônus alcance a segunda bandeira antes da boca comer as frutas

Pule e segure ↓ sobre a estaca para soltar o cachorro. Depois é só segui-lo para pegar o primeiro coração

Siga em frente e vá pelo caminho da esquerda. Sobre a última árvore estará o segundo coração

Siga em frente e entre no segundo caminho à direita. Vá até a última árvore, mergulhe no chão e acione umas plataformas. Suba e quebre as pedras para pegar o terceiro coração

Fase 1-2

Mergulhe na frente do cachorro e pegue o primeiro coração

Destrua o balão e acione a interrogação. O segundo coração irá aparecer durante um tempo

Flutue aqui e alcance a parte superior. Destrua o balão e pegue o ovo. Termine a fase e acesse o Yoshi preto

Quebre esta interrogação e um vaso aparece. Entre nele e enfrente três chefes. Detone-os mergulhando em suas cabeças. Ganhe o último coração

Fase 1-3

Suba com os balões até o topo. Neste ponto siga à esquerda e pegue o coração

Entre no cano vermelho e encontre o cachorro. Mergulhe nas nuvens e o segundo coração aparece

Com o dragão acerte a interrogação e um caminho de nuvens aparece. Ganhe mais tempo acertando a interrogação acima. No final pegue o terceiro coração

Este chefe é moleza. Dê linguadas até ele ficar no tamanho de ser engolido

Fase 1-4

Quebre estas pedras, entre no cano e depois no cano verde à direita para pegar o coração

Suba nos balões, passe pelas aranhas e vá em frente. Caia neste buraco, flutue para a esquerda e pegue o outro coração

Suba nesta pedra, pule para a direita e flutue para alcançar o último coração

Fase 1-5

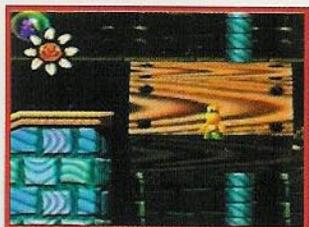
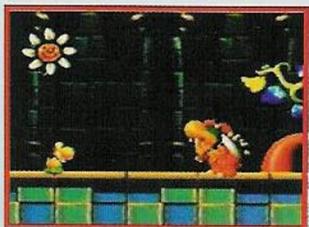
Logo no começo desça por este caminho e vá desviando das lulas até achar o coração

No primeiro caminho em que aparecer um peixe espinhudo, desça, entre à esquerda e pegue outro coração

Fuja das lulas e dos submarinos. Desça novamente pelo primeiro caminho em que aparecer um peixe espinhudo e pegue o último coração

Fase 1-6

Neste ponto há uma bola de exclamação à esquerda. Suba com ela, passe pela espada gigante e pegue o coração

À esquerda destas engrenagens há uma interrogação. Estoure-a e outras interrogações aparecem. Detone-as e outras duas interrogações surgem. Suba nelas e encontre o segundo coração

Encontre um novo caminho caindo por esta madeira. Siga em frente e pegue o elevador para encontrar outro coração

Para vencer o bebê Koopa, faça os espinhos do teto caírem sobre ele e no chão atire bombas. Vale para todas as fases

Fase 2-1

Destrua o balão, pule na interrogação, suba pelo caminho de nuvens e pegue um coração

Este cano está na floresta de aranhas. Suba nele, faça A e ↓ para aparecer um coração

Destruindo a bolha, aparecerá este bicho. Suba nele e coloque para ↑ e encontre o último coração

Fase 2-2

Espere este osso afundar para pegar o primeiro coração. Cuidado: a lava é fatal

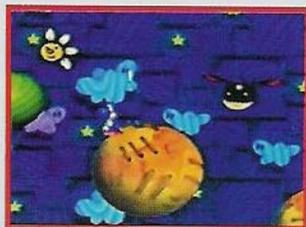
Derrube o monstro, pule e flutue com cuidado para pegar este coração

Aqui é só esperar o osso afundar e pular para pegar o último coração

Fase 2-3

Usando esta mola você poderá alcançar esta torre e pegar o coração

Aqui não pegue a pena. Caia e siga para a esquerda. Passe pelas cordas, caia e pegue o ovo do Yoshi branco

Voe pelo caminho das moedas para pegar outro coração

Nesta bola (com um morcego ao lado) escorregue para a esquerda e pegue o último coração

Este chefe é quase invisível. Preste atenção onde houver uma distorção e atire

Fase 2-4

Neste balão está escondido o primeiro coração da fase

Mergulhe aqui e pegue o segundo coração

Fugindo do segundo peixe que solta jatos d'água, vá até esta plataforma, pule para a esquerda e flutue para encontrar o último coração

Fase 2-5

Depois de muita caminhada, você encontrará este lugar. Vá para a esquerda e pegue o coração

Na bolha atrás da colméia há um coração. Passe agachado para não chamar a atenção das abelhas

Coma todos os peixes da tela para aparecer um coração.

Fase 2-6

Detone este morcego e consiga a chave da porta trancada no início da fase

Pegue o guarda-chuva, pule no buraco e desça pela esquerda para encontrar um coração

Aqui, suba na nuvem e quando ela estiver no topo, pule para a esquerda

Nesta parte há uma bolha meio escondida no topo da tela. Acerte-a para ganhar outro coração

Fase 3-1

Aqui há uma bolha meio escondida. Destruindo-a aparecerá um botão de interrogação. Pise nele e surgirá um caminho de bolinhas até o primeiro coração

Fácil, fácil. Destrua a bolha e pegue o coração

Moleza! Fique na nuvem até ela terminar o trajeto e você verá o segundo coração

Fase 3-2

Desça por este caminho e arraste a caixa até o canto direito. Suba nela e pule para alcançar o primeiro coração

Ao encontrar o cachorro, faça A e ↓ ao lado dele para aparecer uma plataforma. Suba, quebre as pedras e pegue o segundo coração

Derrotando este monstro você ganha o último coração. Atire na boca para detoná-lo

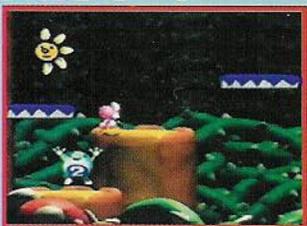
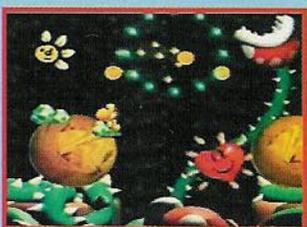
Fase 3-3

Passe pelos Shi-Guys que atiram gelo e suba nos troncos. No terceiro tronco pule e flutue para encontrar uma bola de exclamação. Suba nela e pegue o primeiro coração

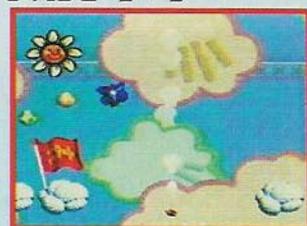
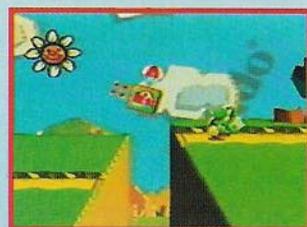
Destrua estas pedras para pegar o segundo coração

Nesta tela, pegue carona com os pássaros e suba o mais alto possível para pegar o terceiro coração

Neste chefe, fique sobre os quadrados verdes para que as bolas não o acertem. Aí é só atirar na barriga do gigantão

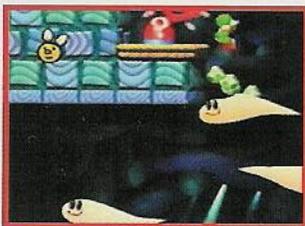
Fase 3-4

Nesta parte, suba na plataforma da direita e pule para a esquerda. Suba na nuvem e continue em frente para pegar o primeiro coração

Equilibre-se na bola, mate a planta e pegue este coração

Quando chegar às plataformas vermelhas suba até o topo para encontrar outro coração

Fase 3-5

Neste bônus, passe direto pelas frutas numeradas, vá até a interrogação e a destrua. Pule a bandeira e caia em cima do vapor. Você ganha mais frutas conforme a distância percorrida

Atire nesta interrogação que está caindo. O coração vai aparecer por algum tempo

Neste pedaço de terra use o botão R para procurar o coração. Depois faça A e ↓ para desenterrá-lo

Na parte em que as nuvens estão mais baixas, suba e encontre um coração

Fase 3-6

Nesta parte, pegue carona com os fantasmas que vão para o lado esquerdo. Quando chegar na parede, pule e pegue o coração

Nesta tela, quebre a quarta pedra e pegue o coração

Fase 4-1

Neste ponto, suba pelas bolinhas sempre pela esquerda até encontrar um coração

Suba sempre pela esquerda nas nuvens de vapor. Quase no fim da tela você achará outro coração

Nesta tela, suba no quadrado de informações, pule para a direita e flutue para alcançar a nuvem. Vá de nuvem em nuvem até encontrar o coração

Fase 4-2

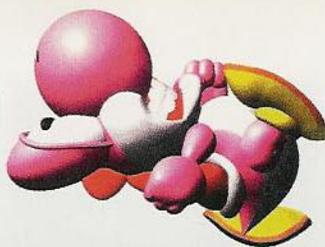
Nesta tela você tem que subir nos bichos que entram e saem dos canos. No topo da tela há um coração

Use este veículo para achar uma passagem na parte esquerda no topo da tela. Há uma área com os bichos dos canos e no lado direito há um coração

Nesta corredeira estoure as bolhas e suba nas bolinhas que aparecerem. No alto há uma bolha, estoure-a e pegue o coração

Fase 4-3

No começo da fase você tem que ir rolando com esta roda de madeira. Estoure a segunda bolha que aparecer e pegue o coração

Neste bônus gire a roda o mais depressa possível para chegar à segunda bandeira

Destrua estas pedras e a bolha para pegar outro coração

Nesta tela há uma bolha que não pára de se mexer. Derrube-a e ganhe o último coração

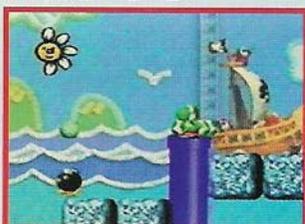
Coma os bules e panelas que caem e atire os ovos na boca deste chefe. Três tiros já bastam

Fase 4-4

Faça A e ↓ na cabeça deste bicho e pegue o coração

Faça A e ↓ na cabeça deste bicho e, quando ele abaixar, pule e flutue para pegar o coração

Destrua a bolha que está flutuando sobre estas anêmonas para pegar o último coração

Fase 4-5

Nesta parte, espere o navio atirar as bombas e destruir as pedras. Depois é só pegar o coração

Na tela em que há dois navios piratas no fundo, suba pelos pássaros e o coração estará no topo da tela

Destrua a pedra em que este canhão está e pegue o último coração

Fase 4-6

Aqui é só destruir a pedra e desviar da lava para pegar o coração

Nintendo 64

FIFA 98

Versão está sem vídeos e com jogabilidade pior

Por Ivan David

Oito meses depois do lançamento do sensacional International Superstar Soccer 64, FIFA 98 chega para o N64. Em muitos aspectos está tudo igualzinho ao do Playstation: som, gráficos, estatísticas de todos os jogadores e tudo mais.

Nintendo 64 Versus Playstation

Comparando FIFA 98 para os dois sistemas dá para perceber uma vantagem e desvantagens para o console da Nintendo. O lado bom é que os loadings chatos não existem. Mas a jogabilidade é menos precisa, o desafio é menor, o game é mais lento e as animações e a abertura do Playstation desapareceram.

Mesmo assim, FIFA 98 é um belo jogo para quem já se encheu do International 64.

Road to the World Cup tem uma rodada de classificação, primeira rodada e rodada final. Como na Copa

A melhor câmera do game é a Sideline Cam

As comemorações dos gols também melhoraram. Os jogadores fazem várias gracinhas

Jogada de gol: escolha 4-3-3 e cobre o tiro de meta. O centroavante recebe e toca para os pontas. É só cruzar!

Entre no tópico Customize Squad para personalizar o jogo, times e fazer transferências entre clubes

Arme seu time da melhor maneira possível

Você pode jogar com um radar, que se encaixa perfeitamente com a câmera vertical

FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP 98

Nintendo 64, Futebol, da Electronic Arts, 1 a 4 jogadores simultâneos. Save no Memory Pak. Já nas prateleiras.

8,5 Bons gráficos e som animado, infelizmente a jogabilidade é estranha.

Comandos

Ataque	Defesa
A - Passe	A - Trocar jogador
B - Chute	B - Jogo de corpo
C↓ - Lançamento	C↓ - Carrinho
C← - Correr	C← - Correr

Tiros livres e Escanteios

R ou L - Efeito para direita ou esquerda

Para executar seus próprios efeitos sonoros após marcar ou sofrer gols - A, B, C← ou C↓

NBA FAST BREAK '98

Os astros da NBA estão de volta na versão 98 de Fast Break. O jogo é divertido, com gráficos poligonais legais e som bom. Tudo é muito parecido com a NBA de verdade: os jogadores entram na quadra igualzinho aos reais e o narrador fala o tempo todo. A jogabilidade é boa mas a movimentação dos jogadores é meio lenta, uma pena, já que basquete é sempre muito rápido.

Use ▲ para fazer arremessos

Gráficos legais e movimentação um pouco lenta

NBA FAST BREAK '98

Playstation, da Midway, 1 ou 4 jogadores, Save no Memory Pak. Já nas prateleiras.

8,5 É divertido, com gráficos bons e jogabilidade decente. Só que é meio lento.

A entrada dos jogadores na quadra é igualzinha à verdadeira

Nos arremessos livres tente colocar as duas bolas bem no centro do mostrador

O game tem muitas opções de câmera. Esta é uma delas

IN THE ZONE '98

A versão da NBA feita pela Konami é um pouco inferior à da Midway para o PST. Os gráficos são poligonais, só que não são tão bonitos e os detalhes da quadra e do público também deixaram a desejar. O som da platéia é razoável e o narrador só fala de vez em quando.

Já o cartucho do N64 tem os gráficos melhorzinhos e o restante está bem parecido, inclusive a lentidão.

Acione o replay e veja a jogada em câmera lenta, frame a frame e de trás para frente

No final do primeiro tempo veja a situação do seu jogador e mude-o se for o caso

Aperte ↓ para seu jogador dar uns piques e escapar da marcação

Há dez ângulos de visão: o mais estranho é este com a câmera atrás do jogador com a bola

Jogo da Konami é melhor no N64

IN THE ZONE '98

Nintendo 64/Playstation, da Konami, 1 a 4 jogadores, Save no Memory Card/ Memory Pak. Já nas prateleiras.

8,0 No Playstation: gráficos, som e jogabilidade legais.

No N64: gráficos um pouco melhores e o restante igual. Os dois são lentos.

R-TYPES

Um clássico dos Arcades no seu Playstation

Por Odair Braz Junior

Elimine sempre estes inimigos. Eles deixam itens para você

Os jogos de nave desta coleção fizeram a alegria dos jogadores de Arcades no passado. É tudo muito simples se comparado aos jogos de nave que temos hoje em dia, mas ainda assim é garantia de diversão.

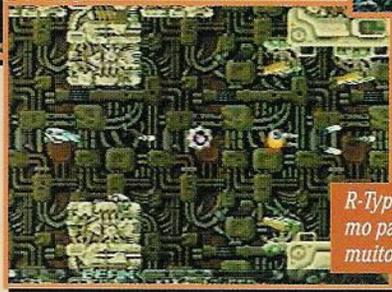
A coletânea vem com R-Type 1 e 2, R-Type Movie (animações de batalha) e R-Types Library Version 1.0 (histórico do jogo e das naves, em japonês). O CD mantém o game exatamente como é, só que com uma abertura em CG novinha em folha. Os gráficos são bem simples, muito coloridos e cheios de elementos. O som é legal, com uma música de fundo e efeitos de explosão e tiros. A jogabilidade é meio lenta, mas acompanha o ritmo do jogo. O desafio é crescente e cada vez mais você depende dos itens. R-Types é tiro certo!

Mate este primeiro chefe atirando direto na boca. Cuidado com os raios dele

Nesta tela os inimigos surgem por todos os lados

Segure ■ por alguns segundos e solte um raio mais potente

Com um item ativado, aperte X para acoplá-lo ou separá-lo da nave

Espere este monstro entrar no casulo, fique no centro da tela e mande bala no olho

R-Types 2 segue o mesmo padrão do primeiro: muitos tiros e inimigos

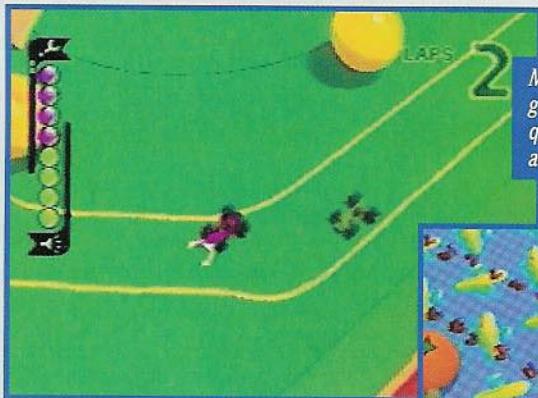
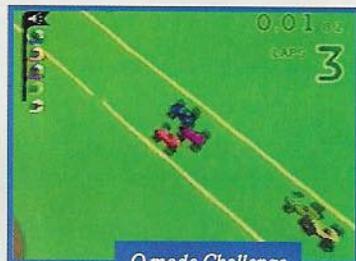
R-TYPES

Playstation, Nave, da Iren, 1 ou 2 jogadores, Save no Memory Card, CD japonês. Já nas prateleiras.

9,0 Clássico absoluto. Diversão à toda prova com gráficos, som e jogabilidade bem legais. Clássico é clássico!

Miniaturas supervelozes num visual excelente

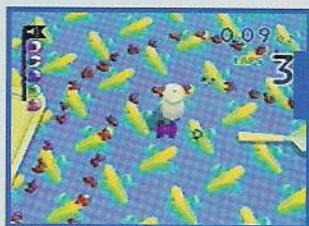
Por Odair Braz Junior

Joguinho de corrida bem original agora em sua primeira versão para 32 Bits. Você compete com miniaturas de carros, tanques, caminhões, lanchas e outros. São 48 pistas em cima de mesas, no chão, na cozinha, jardim, restaurante e no meio dos percursos há rampas de baralho, caçapas de bilhar, caixas de sucrilhos, etc. Os gráficos são incríveis, muito detalhados e coloridos. A jogabilidade complica um pouquinho no começo e o som é perfeito.

Modo Head to Head: ganha quem conquistar mais bônus ao final da corrida

O modo Challenge é legal: você disputa contra outros quatro carros

Corra com dois pilotos diferentes e veja com qual se sai melhor. O carro fantasma mostra o desempenho anterior

Na hora de correr com os tanques você pode abrir fogo legal contra os adversários

Comandos

X - Acelera
■ - Ré/Freio
● - Buzina/Arma
▲/R1/L2 - Pulo
R2 - Buzina
←→ - Esquerda/Direita

Procure sempre pelos itens, eles ajudam muito

Não adianta querer cortar caminho porque você explode e volta atrás

Se tiver dificuldade com a jogabilidade, treine no Drive School

MICRO MACHINES V3

Playstation, Corrida, da Midway, 1 a 8 jogadores, Save no Memory Card. Já nas prateleiras.

9,0 Muito divertido, visual bonito, ótimo som e jogabilidade meio complicada.

Disputas Alucinadas

São oito personagens, um mais engraçado que o outro, para correr em cinco modos diferentes com vários submodos. O mais divertido é o 1 Player: nele estão os modos Head to Head, Challenge, Time Trial Challenge e Time Trial Single Race. Para aumentar a diversão você pega pelo caminho mísseis, ganchos e martelos.

Auto Destruct

Dê uma de Mad Max e elimine terroristas

Por Odair Braz Junior

Várias missões diferentes, muita ação e destruição é o que você vai encontrar neste game. Dirigindo um carro cheio de armas detone uma organização criminosa pronta para dominar a cidade. Seu personagem entra na briga para vingar a família, morta pelos terroristas. A todo momento o herói recebe mensagens: o quê fazer, para onde ir, localização de armas e outras. O problema é a língua: as ordens são em inglês falado e muita gente pode boiar. Se não pegar de primeira, aperte Select e leia um resumo das mensagens. Pode facilitar um pouco.

Os gráficos são razoáveis, têm quatro ângulos de visão e o som é bom. A jogabilidade dá uma complicadinha de vez em quando, mas nada comprometedor. São muitas fases bem punks para o jogador. Seja cuidadoso e rápido.

Na primeira fase siga o helicóptero. Ele vai levá-lo aos lugares certos

Na segunda fase a garota está neste furgão. Não atire senão ela morre

Na segunda fase encontre todas as jóias. A tela sempre indica quando estão próximas

Quando seu carro estiver fumegante é hora de ir para a garagem e arrumá-lo

A seta verde indica a direção que você deve seguir

Na terceira fase encontre o especialista em bombas e leve-o para este carro. Ele vai desarmá-la

Você precisa destas armas para pegar os terroristas

No final da terceira fase você tem que detonar os furgões dos terroristas

Defenda a limusine do prefeito

AUTO DESTRUCT

Playstation, da Electronic Arts, Ação/Tiros, 1 jogador, Save com Passwords. Já nas prateleiras.

8,0 Divertido, com gráficos razoáveis e jogabilidade regular. Exige muito inglês.

Comandos

- X - Acelera
- ■ - Freia
- ● - Atira
- ←→ - Esquerda/Direita
- ↑ - Acelera
- ↓ - Ré
- R1 - Muda arma
- R2 - Retrovisor
- L1 - Muda visão
- L2 - Retorna visão
- Select - Ver missão

DOOR TO PHANTOMILE

Muita ação com desafio crescente

Por Tadeu C. Pereira

Seu vilarejo está sendo atacado por terríveis criaturas e você deve defendê-lo na pele de um ser meio gato meio pássaro. No começo a impressão é de um RPG, mas não é. O jogo é cheio de ação, lembrando muito Pandemonium. É divertido e rola um bom desafio: além de salvar todo mundo, vasculhe tudo, encontre passagens secretas e itens bem escondidos.

Desafio Alto

Para completar a fase em 100% descubra os ovos e todos os lugares secretos. Existem ainda os cristais vermelhos e azuis: pegue-os e ganhe muitos pontos. O desafio é crescente, por isso aproveite bem os três primeiros níveis, treine bastante e acumule vidas, caso contrário você não consegue terminar o jogo nem a pau. O melhor de tudo é que a língua japonesa não atrapalha em nada e dá para prosseguir na boa.

Os gráficos são todos tridimensionais e muito caprichados. Os efeitos lembram bastante os de Pandemonium e Crash Bandicoot. A jogabilidade é boa e o som também.

Ache todos os ovos da fase para completá-la em 100%

Pegue seu inimigo e use-o como trampolim para lugares altos

Pegue todos os diamantes azuis para completar a fase

Nesta bola estão seus amigos aprisionados. Liberte todos

Estoure esta bola e os diamantes ficarão piscando na tela. Pegue-os rapidamente para ganhar pontos

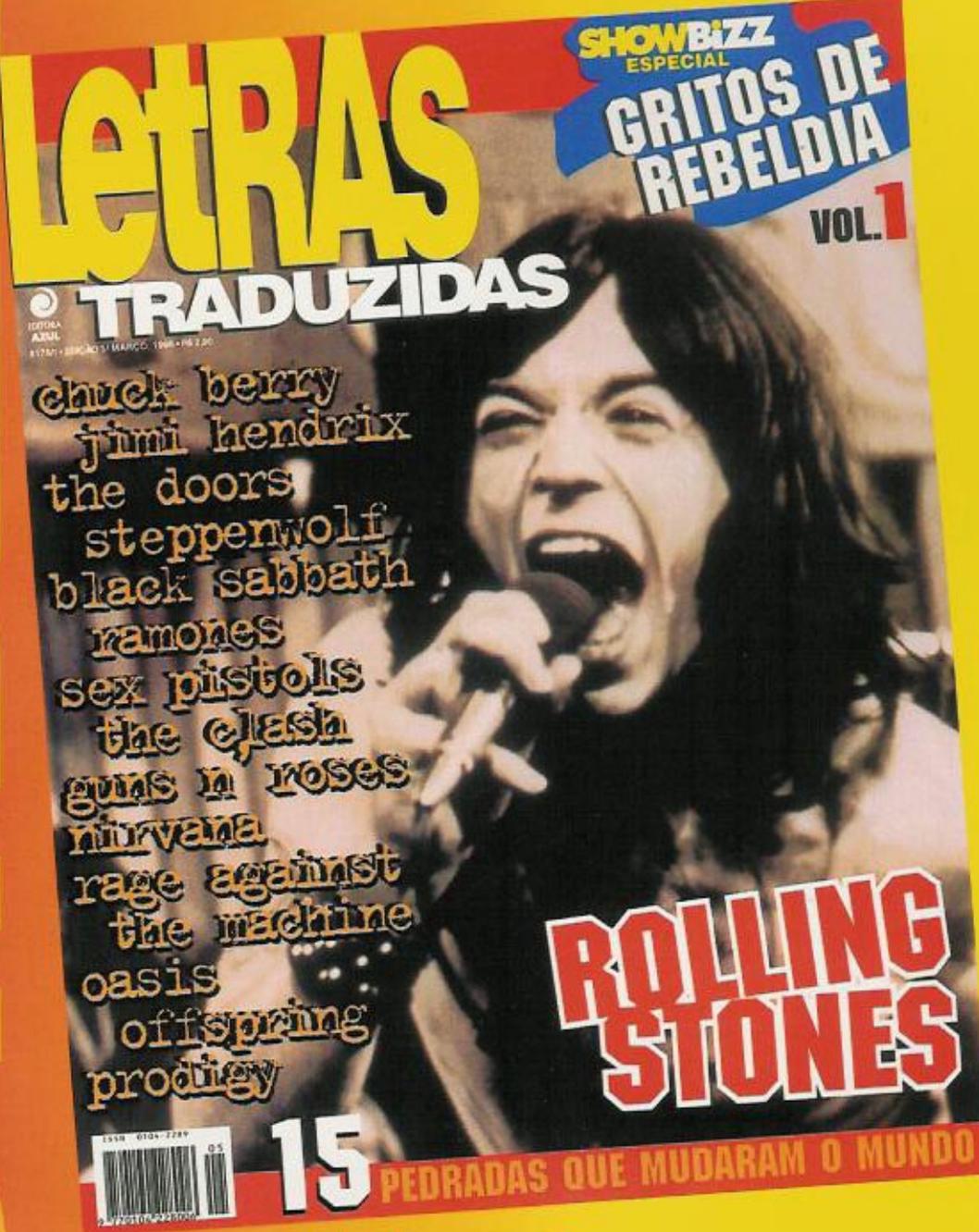
Para detonar treine bastante e aprenda a flutuar

Detone o chefe jogando inimigos nas costas dele

O jogo tem muitos recursos gráficos, como a montanha-russa

DOOR TO PHANTOMILE

Playstation, Aventura, da Namco, 1 jogador, Save no Memory Card, CD japonês. Já nas prateleiras.

8,5 Boa jogabilidade, desafio crescente, e som envolvente. Os gráficos são excelentes.

Mergulhe de cabeça em
ShowBizz Especial Gritos de Rebeldia, vol.1.
A ira do Rock, em sua mais completa
tradução. Nas bancas.

Paula Toller, Toni Garrido, Rodolfo Abrantes, Roberto Frejat, Fernanda Abreu, Herbert Vianna.

"Eu Ligo A TV e A Festa Começa!"

Renato de Abreu Moura, estudante, telespectador da MTV

Quando o Renato de Abreu Moura, o Rê, quer dar uma festa, não tem quem segure. A qualquer hora do dia, ele pára o que estiver fazendo e chama os amigos, não sem antes colocar o som no máximo. E que amigos: Fernanda Abreu, Herbert Vianna, Roberto Frejat, Paula Toller, Toni Garrido e Rodolfo Abrantes. O primeiro time do pop sempre dá as caras por lá. E isso, muitas vezes, acaba fazendo com que os vizinhos reclamem do volume da TV.

E não são só os artistas brasileiros que freqüentam a casa do Rê. Bandas internacionais, cantores e cantoras de todos os gêneros e até astros de cinema podem marcar presença na festa que é a TV do Renato ligada na MTV.

A MTV faz parte da vida do Renato e de milhares de jovens, já que a MTV atinge mais de 16 milhões de domicílios no Brasil. É assim que eles encontram a música que mais gostam, comentada por pessoas que pensam e falam como eles. É o único lugar onde conseguem encontrar a sua tribo e onde descobrem os últimos lançamentos das suas bandas preferidas. É lá que eles conhecem novos cantores ou reverenciam os clássicos do rock. Só na MTV eles assistem os melhores videoclipes e recebem informações e notícias sobre o mundo em que vivem: shows, novos discos, moda, cinema.

A MTV faz parte da Abril. E a Abril faz parte da vida de quase todo mundo, mesmo de quem não gosta de rock, festas, jeans e camisetas.

Faz parte da vida de quem assiste TV- além da MTV, a TVA, a DIRECTV, a HBO BRASIL, a ESPN BRASIL, entre outros, integram o grupo Abril; faz parte da vida de quem lê revistas - são quase 200 títulos diferentes; faz parte da vida de quem assiste vídeos, ouve música, lê livros, navega pela Internet, consulta a lista telefônica, viaja, estuda, compra carros, tem interesse em moda, carreira, negócios, esportes e cultura.

Há quase meio século, a Abril entra na casa dos brasileiros para divertir, ensinar, ajudar, entreter, informar e fazer pensar.

E você sabe como a Abril faz isso? Com quase 200 milhões de exemplares de revistas por ano. Com uma programação de TV que chega a 1,1 milhão de assinantes, utilizando todos os meios tecnológicos de transmissão, e até um satélite exclusivo! Com 5 milhões de fitas de vídeo, 10 milhões de listas telefônicas, milhões de livros, discos, coleções e CD-ROMs, que enriquecem bancas, casas e vidas.

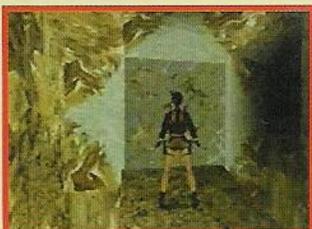
Mais de 10 mil pessoas trabalham para você na Abril. São jornalistas, artistas, técnicos, educadores, gráficos, radialistas, que diariamente usam a imaginação, a criatividade e o talento para difundir cultura, entretenimento, informação e educação. Para defender a democracia, a livre iniciativa, a liberdade e a dignidade de todos os brasileiros.

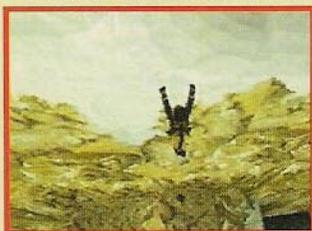
Além de fazer parte da sua vida, a Abril quer que a sua vida seja melhor, mais interessante, mais rica, mais justa e mais divertida!

TODOS OS SEGREDOS DA FASE 11 A 18

TOMB RA

Fase 11 - Tibetan Foothills

Fuzile a águia, pegue o declive e saia em um corredor. Pule os bonecos de neve, corra para o trecho à esquerda e proteja-se dos outros bonecos.

Pule para a parede de gelo e salte para a passagem da direita

Continue e encontre um penhasco. Mate mais duas águias.

Vire-se e agarre-se na borda do penhasco. Escorregue pela ladeira e agarre-se outra vez

Chegue à entrada de uma caverna. Se não conseguir se prender na segunda borda, suba a escada e agarre-se. Caminhe pela caverna e pule na água. Espetos vão cair. Desvie voltando para a água e suba num buraco na parede.

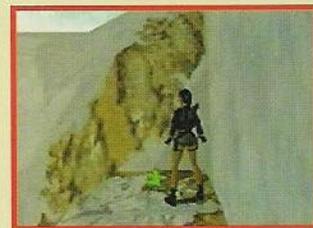
Pegue a passagem da esquerda por aqui e alcance o lado de fora, onde você pulará para a próxima borda

Segredo Nº 1

Salte outra vez para a borda. Pegue um medkit e escale o rochedo para a cabana.

Mate os dois mercenários que vigiam o veículo e pegue o Segredo Nº 1 na saliência à direita

Segredo Nº 2

Com o veículo siga pela caverna do outro lado. Atropele dois inimigos. Nas rampas de gelo salte acelerando e entre na caverna com o bloco de pedra na entrada. Lá dentro pule o muro usando a primeira rampa. Na rampa longa mate os leopardos à esquerda. Salte a fenda, suba no veículo e salte à esquerda. Dê outro salto e pegue um atalho. Vá para a direita e pegue as granadas, suba a escada e acione a chave que abre o portão. Volte ao veículo, mate mais mercenários, entre no portão e acabe com outro bandido. Deixe o veículo na caverna larga e mate mais dois.

Pule na plataforma, corra e salte para a saliência da direita e pegue o Segredo Nº 2

Segredo Nº 3

Volte ao veículo, mate dois leopardos e dê um grande salto. Siga pela esquerda, esquivando-se das bolas de neve gigantes até alcançar outra caverna. Entre e encontre uma passagem à esquerda com uma alavanca que abre outro portão e uma escada. Retorne e desça a escada. Salte, agarre-se, desça até a caverna pequena, encontre a Drawbridge Key e continue até alcançar os muros de gelo. Elimine o mercenário, entre pelo buraco, pegue mais granadas e mate três leopardos. Retorne para a escada, pule e volte ao veículo.

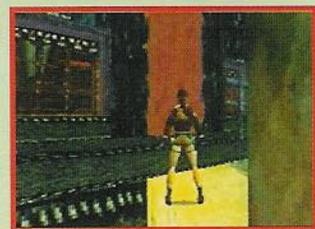
Use a chave que liga a ponte e atravesse. Cuidado com as bolas de neve gigantes. Após a avalanche detone o mercenário e pegue a Hut Key à esquerda. Volte à cabana. Use a Hut Key para abri-la. Entre e encontre vários equipamentos. Acione a chave, corra para a porta e acabe com os guardas. Entre pelo portão aberto e detone outro guarda. Use o veículo de neve dele (com metralhadoras). Atravesse o buraco correndo pela borda direita.

Saia do veículo e desça pela escada. Pule à esquerda, esquive-se das bolas de neve, entre na passagem e pegue o Segredo Nº 3.

Suba e volte ao veículo de neve. Detone mais dois guardas. Puxe a pedra. Da ponta do abismo, atire em outro guarda à direita. Pule da borda do penhasco, agarre-se, solte-se e siga em frente.

Fase 12 - Barkhang Monastery

Detone os mercenários, proteja os monges e sacerdotes. Suba a escada em frente à porta dupla. Pule para a plataforma à esquerda. Pule da plataforma menor para a maior apertando ↑+■ +X.

Nas pedras, vire à direita. Vire-se, agarre-se à margem, solte as mãos e agarre-se novamente.

Vá à esquerda sem se soltar, suba e entre pela janela do monastério

Detone os mercenários na sala da frente e vire a primeira à esquerda. Entre à direita e suba a escada. Vá para a direita, depois à esquerda e pegue a Main Hall Key com o sacerdote. Encontre uma passagem à esquerda.

Dê um passo à frente, pule para trás e para a esquerda e escape da pedra

Antes de pegar o flare dê um passo à frente e um pulo para trás e esquive-se da pedra. Pegue o flare. Desça pela escada do buraco e empurre o bloco. Suba e siga até alcançar uma piscina.

Mergulhe e entre pelo buraco da parede do outro lado

AIDER 2

Finalmente a última parte da nova saga de Lara Croft. Ela fica só de roupão no final!

Por Ivan David

Continue e entre no buraco. Chegue a um beco escuro. Acenda um flare. Aproxime-se das três portas mortais com o R1 apertado. Passe quando estiverem se abrindo. Siga até uma escada e detone um mercenário. Puxe as caixas para revelar a saída e entre na sala com um flare aceso. Pegue o primeiro Player Wheel.

Pule as chamas pelas laterais. Pegue a saída pelas caixas, suba a escada e volte ao monastério. Use a Main Hall Key na porta dupla cinza. Entre e acabe com dois mercenários.

Entre na primeira passagem à direita após a entrada. Pegue o corredor do final da sala, corra, pule a espada e pegue a Strongroom Key à esquerda. Ela fica numa porta de madeira quebrada. Use a Strongroom Key para abri-la, entre e pegue a Rooftops Key. Vá para a sala das lâminas gigantes e passe pelo meio quando elas se abrirem. Use a Rooftops para abrir a porta.

Suba a escada e entre à direita para encontrar uma alavanca. Mova-a para desligar temporariamente as chamas do corredor. Atravesse-o e vire a primeira à esquerda. Enfrente um mercenário, suba a escada e pegue munição. Desça, acione outra chave e abra o par de alçapões. Desça, quebre o vidro com a M-16 e pegue o par de Germstones.

No canto, há uma alavanca. Puxe-a e saia pela escada. Suba a escada de fora e use um Germstone entre as duas estátuas. Entre na sala do Sol e puxe a caixa da parede duas vezes para achar o segundo Player Wheel.

Pegue a primeira passagem à esquerda da entrada da Strongroom Key e suba a escada. Corra e pule para a mão da estátua com ■ + X.

Segredo Nº 1

Suba, corra e pule outra vez para a cabeça da estátua. Pule para a outra mão, salte e agarre-se à margem do buraco na parede. Use a Germstone restante para abrir um alçapão lá embaixo.

Desça, vá para as costas da estátua e encontre o Segredo Nº1

Pegue o segredo e entre nesta passagem

Entre na primeira sala à direita. Puxe a primeira caixa duas vezes para a esquerda e a segunda uma vez.

Segredo Nº 2

Pegue a munição, empurre a primeira caixa para a direita e depois para a parede da entrada. Puxe a mesma caixa para a direita. Suba, puxe a caixa da esquerda e pegue os arpões. Tire a caixa da frente da entrada, volte ao corredor e siga à direita. Elimine dois mercenários e entre no túnel pequeno à esquerda. Mergulhe na piscina e pegue o Segredo Nº 2 em um buraco à esquerda da parede oposta.

Desça no alçapão dentro da estátua e acione a alavanca. Entre na porta aberta, empurre a caixa para a direita e drene a água. Saia da sala e entre a primeira à esquerda. Agarre-se e solte-se da margem do final da passagem para evitar danos na queda.

Empurre a caixa da parede oposta e encontre o terceiro Player Wheel.

Segredo Nº 3

Suba a escada e saia pela esquerda. Saindo da passagem, pegue o corredor à esquerda e entre em outra passagem. Aproxime-se devagar e a chama se apagará. Pule no buraco esquivando-se dos obstáculos e agarre-se à margem oposta. Quando a lâmina passar por você suba e vá para a esquerda, corra e caia no outro buraco. Pendure-se na outra margem e suba como fez no buraco anterior. Siga em frente e pegue a Trapdoor Key.

Volte ao corredor da segunda lâmina quando ela estiver se movimentando para a direita. Proteja-se no primeiro vão à esquerda. Espere a lâmina ir para a direita e corra para a abertura na parede oposta. Vire-se para o corredor e corra para a passagem da outra parede após a lâmina passar para a esquerda.

Para passar as duas portas mortais, aproxime-se delas com R1 apertado e passe quando estiverem se abrindo. Pegue o terceiro segredo.

Volte à sala onde estava a Trapdoor Key e siga até a piscina vazia. Suba a escada. Perto da estátua use a Trapdoor Key e entre no buraco. Saia da passagem e mova uma alavanca à esquerda que abre a porta dupla. Detone dois mercenários. Siga um trajeto à direita da alavanca e chegue numa escada. Suba-a e vá à direita. Elimine um corvo e um mercenário. Atravesse a ponte e vá para a direita. Mate mais dois corvos, pule e agarre-se na borda da parede. Corra, pule e segure-se na quina da casa.

Suba, entre no buraco e pegue o quarto Player Wheel. Mova a alavanca e saia. Há um mercenário à esquerda. Retorne à sala das caixas que escondiam munição. Volte e detone mais mercenários em frente à estátua. Na sala das caixas siga em frente, caia no buraco com a energia cheia e suba pela escada. Entre à direita e continue pela primeira à esquerda.

Suba a escada e jogue-se da janela para escapar do ataque dos mercenários

Ignore a alavanca, suba as escadas à esquerda e encontre o quinto Player Wheel. Desça as escadas e mova a alavanca. Entre na passagem recém-aberta e elimine os mercenários. Vá para a passagem à esquerda da estátua e encaixe um Player Wheel em cada buraco das paredes.

Entre, siga em frente e suba na plataforma. Use a Seraph, saia pela porta à direita e termine a fase.

Fase 13 - Catacombs Of the Talion

Segredo Nº 1

Desça pelos vãos laterais. Vire à esquerda, pule, agarre-se na parede e vá para a direita até conseguir subir.

Tomb Raider 2

Entre na caverna, encontre o Segredo Nº 1 e um flare

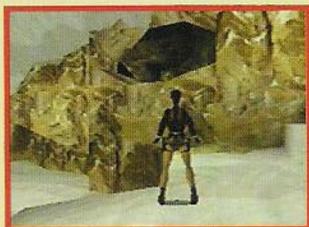
Desça a escada e detone um primata. Desça mais um andar e mova a alavanca ao lado da grade. Suba as escadas e pule para a outra plataforma.

Vire à esquerda, cuidado com as armadilhas no teto e mate um leopardo. Entre, desça as escadas e enfrente dois mercenários. Mate mais dois leopardos e entre pela porta aberta do outro lado da piscina.

Vá para a rampa das bolas de neve abaixo da jaula. Vá para frente. Quando as bolas rolarem, dê um pulo para trás e outro para a direita e caia na piscina.

Suba na plataforma encostada na porta, corra e pule para a plataforma de gelo. Corra pela rampa cinza com blocos soltos, pule e agarre-se à escada. Suba até o fim e, sem se soltar, dê um salto para trás e caia em um alicerce. Mova a alavanca e pegue a Tibetan Mask na jaula aberta.

O chão da piscina se abrirá. Desça pelo novo buraco, pule o vão com espetos e use a Tibetan Mask no portão. Suba na parede à esquerda e escape das bolas de neve.

Enfrente quatro leopardos. Vá para a saída à direita das bolas de neve do topo da tela, suba a escada e pegue granadas.

Volte e entre neste buraco no paredão

Desça para a área de gelo e mate seis leopardos. Entre no túnel à direita, suba os blocos à esquerda e mergulhe numa piscina. Pegue outro Tibetan Mask e saia da água.

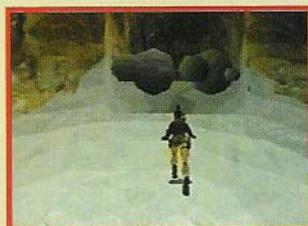
Suba nos blocos e elimine dois mercenários. Volte a área onde você descolou granadas e use o Tibetan Mask para abrir a porta. Acenda um flare e entre. Vá à esquerda e à direita e dê dois pulos para a plataforma do vaso. Mova a chave. A luz se acende e o quarteto primata estará livre. Acerte-os de longe e vá ao piso inferior. Pegue a munição. Puxe o bloco três vezes para perto da tocha e empurre-o uma vez para dentro da jaula.

Segredo Nº 2

Acione a alavanca e pegue as granadas na quarta saída da direita para a esquerda. Saia do recinto e vá de novo para o buraco do paredão. Encare mais quatro inimigos. Para sair ileso da queda das bolas de neve, entre na porta aberta, atravesse a ponte e corra para a plataforma à esquerda no início da outra ponte.

Atravesse a ponte, corra e pule para se agarrar à escada. Suba. Caia na piscina e nade para a margem. Suba e mate três barracudas. Volte para a água, vá para a próxima sala e vire à esquerda. Suba na plataforma abaixo da escada. Pule e agarre-se nela. Suba ao topo, pule para trás e pegue o segundo segredo.

Desça a escada e encontre à direita uma porta e um bloco. Suba no bloco, corra e pule para a escada. Suba até o fim e dê outro salto para trás. Caia numa plataforma e acione a chave. Pule na água, entre na porta aberta, detone um leopardo, mova a alavanca atrás do bloco e abra a porta dupla de onde foi usada a primeira Tibetan Mask.

Entre pela porta dupla, pule no buraco e encare mais leopardos. Pegue os itens e ligue a alavanca. Vire-se à esquerda e mate outro leopardo. Saia por qualquer porta e atravesse a porta dupla. Pule o buraco.

Neste ponto dê três pulos seguidos: para frente, para trás e à esquerda

Segredo Nº 3

Abra a passagem no fim da rampa com as bolas de neve. Pule na subida, escorregue até o fim e salte para a esquerda. Entre e pise no painel à esquerda. Corra para a porta aberta e entre.

Suba na parede à esquerda, pise na plataforma e pegue o Segredo Nº 3

Complete sua energia, desça e atravesse os espetos na direção da porta da direita com R1 apertado. Assim que ela se abrir, saia e pule para a plataforma à esquerda e para o painel atrás das bolas de neve. Dê um salto para trás e aperte ●. Corra, pule para a sala dos espetos e entre saltando pela porta dos fundos. Desça pela escada e saia pelo túnel.

Fase 14 - Ice Palace

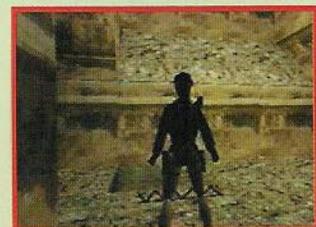
Atire no sino e abra a porta. Entre e saia numa caverna cheia de catapultas e de yetis trancados. Pise na catapulta da extrema direita.

Você vai ser lançado para o pavimento superior. Pegue o medkit. Retorne ao andar inferior e fique de frente para a subida do sino e a catapulta. Saque a pistola. Fique a um passo da catapulta e vá para frente.

No ar, acerte o sino para abrir um dos portões ao lado

Segredo Nº 1

Fique de frente para a catapulta dupla e o portão recém-aberto. Vá adiante para ser arremessado e agarre-se à borda. Suba, encontre munição e uma alavanca. Mova-a com o botão de ação e solte os primatas. Desça no buraco à direita da alavanca e mate os yetis. Pule para a jaula ao lado e pegue um medkit. Elimine outro yeti à direita. Entre e mova a chave. Volte pelo corredor. Empurre o antepenúltimo bloco da direita e entre no salão.

Alinhe-se ao altar do outro lado, caminhe reto pela ponte invisível e pegue o primeiro segredo

Vá para esta catapulta e caia na plataforma criada pela alavanca anterior

Atire no sino do outro lado e abra o outro portão. Desça de costas pelo lado direito, pendurando-se e soltando-se para evitar danos. Atravesse os dois portões abertos. Dê uma certa distância da catapulta, vá para frente e caia no andar de cima.

Com a jaula atrás de você, pule para a descida da direita, agarre-se, vá à esquerda e caia no andar de baixo. Há um sino no pavimento acima. Agarre-se na borda, suba, saque a Uzi, dê um salto para o alicerce de trás e atire no sino.

Volte ao primeiro andar, reutilize a catapulta e entre pela passagem agora com o portão aberto. Suba a escada e vá ao andar de cima. Pule para o lado esquerdo do buraco e detone um primata. Suba o bloco e pegue um flare.

Segredo Nº 2

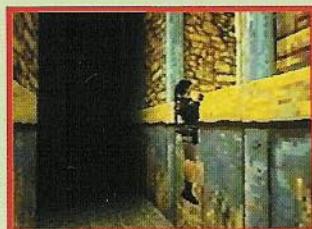
Siga pelo túnel e detone quatro leopardos. Suba no bloco e pegue a Tibetan Mask. Volte pelo túnel e entre em um corredor escuro à esquerda. Acenda um flare e pegue o segundo segredo.

Volte ao início do túnel, há um medkit à esquerda. Siga pela entrada ao lado. Caia no buraco e aniquile um yeti. À esquerda há um medkit.

Desça por aqui, em frente ao vaso

Elimine outro primata. Acenda um flare, há munição no canto da sala. Entre na sacada. Há a fechadura para usar a Tibetan Mask e um medkit à direita.

Use a Mask no local indicado, desça e entre na porta aberta à direita

Atravesse a ponte, entre pela passagem à direita, pule para a plataforma e ligue a alavanca. Desça para o lago. Há dois tigres. Mergulhe na fenda do gelo e pegue o Gong Hammer. Detone as barracudas e siga pela abertura embaixo d'água. Saia da água e fuzile três yetis. Vá à entrada da esquerda e detone outro primata.

Suba por este caminho e escape da armadilha

Entre na passagem e acabe com outro yeti. Encontre mais granadas. Volte ao local onde você exterminou os três yetis e ache um medkit. Entre.

Virando à direita, dê um passo para frente e algumas bolas de neve rolarão. Dê outro passo e outras cairão. Para escapar das bolas de neve restantes, corra para o alicerce à direita do fim da rampa.

Pegue a saída, desça de costas agarrando-se à borda. Vá para a esquerda, suba, dê um salto para trás e caia na abertura da outra parede. Agarre-se à parede de gelo. Escale e chegue numa abertura do muro. Siga em frente e desça de costas. Agarre-se e solte-se para amenizar os danos. Caia em frente ao gongo e use o Gong Hammer.

Desça do Ice Palace e encontre uma escada na parede esquerda da caverna. Pule nela, agarre-se e desça. Vá à esquerda. Mova a alavanca para abrir a porta da cabana ao lado do Ice Palace.

Segredo Nº 3

Suba a escada, entre na cabana e pegue o Segredo Nº3. Entre no Ice Palace e pegue o Talion. Saia do Ice Palace, vença o Guardião de Talion e acabe a fase.

Fase 15 - Temple Of Xiam

Segredo Nº 1

Vá até a plataforma das cobras. O chão vai ceder.

Segure-se neste ponto para amenizar a queda

Caia de costas na descida, aperte ■ + X e agarre-se aqui para pegar o primeiro segredo

Pule na água e mate os peixes.

Entre nesta passagem e encontre um medkit

Saia da água e veja as portas do templo. Detone dois tigres. Use a catapulta à esquerda e suba no telhado. Vá ao outro lado e mova a alavanca. Agarre-se à borda do telhado e desça. Derrube uma águia e vá para o alçapão recém aberto sobre a escada.

Segredo Nº 2

Suba e mate uma aranha. Siga em frente e desça por uma escada. Jogue-se e agarre-se na plataforma de baixo. Vá para a esquerda e desça outra escada. No final, solte-se e pendure-se na escada abaixo. Suba, vá à direita e agarre-se à borda. Vá para a direita e ache o segundo segredo. Vá para a esquerda. Suba e mate uma aranha. Salte na escada, segure-se e suba.

Deste ponto, salte para trás e para frente para chegar ao andar de cima

Corra pela passarela e pare no último piso para cair sobre o bloco. Pegue a munição. Ainda nele corra e salte para a saída na parede. Pule no final das duas rampas e agarre-se na borda à direita.

Escale os dois blocos, suba e acione a chave. Vá pela passagem à direita, mergulhe e entre no templo.

Apenas as quatro estátuas do meio do salão podem machucar você

Vá pela saída da grade. Suba e chegue numa sala com lava. Você precisa fazer uma sequência de cinco saltos seguidos.

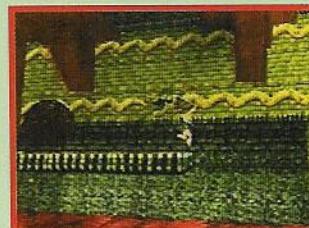
Pegue distância, pule e alcance a rampa. Dela, pule para a da direita. Salte por mais duas rampas e agarre-se à borda do bloco. Escale os blocos. À esquerda está a saída. Corra e dê outro salto para agarrar-se à outra plataforma e saia. Ao se aproximar da alavanca, um alçapão vai se abrir. Perto do esqueleto, corra e mova a alavanca.

Aperte ●, corra para a saída e ignore o medkit. Siga em frente. Dê dois passos na rampa. Quando a pedra cair, pule para trás e para a esquerda. A segunda pedra sairá do lado esquerdo do final da rampa e a terceira cairá quando você se aproximar da escada.

Suba as escadas, acenda um flare e entre na sala. À direita acione a alavanca e aperte ●. Detone o tigre. Entre na passagem à esquerda da alavanca e caia no buraco das espadas com energia completa.

Atravesse primeiro a lâmina perpendicular à porta e depois a paralela. Mate duas águias. Pule para a plataforma da esquerda e aperte o botão na parede.

Aperte ● e corra para a porta oposta antes que ela se feche

Na passarela ultrapasse os obstáculos guiando-se pelas sombras. Aperte o botão da direita, pule à esquerda e pressione o outro botão. Entre no túnel e ultrapasse os blocos soltos.

Corra e salte da pontinha da passarela para se agarrar à plataforma do Dragon Seal

Tomb Raider 2

Corra e pule para a plataforma da direita. Entre na sala escura da alavanca e mova-a.

Desça por aqui até chegar à última plataforma da parede esquerda. Depois pule na rampa

Escorregue de frente pela rampa, salte e agarre-se à outra da esquerda. Suba, escorregue e pule no bloco mais alto. Corra, salte e agarre-se à plataforma da direita. Corra e pule outra vez para a base rasa à direita. Pule do meio da base para a catapulta e pule para frente. Ao cair na plataforma da pedra, vá para trás uma vez e pendure-se na borda.

Segredo Nº 3

Há outra pedra na rampa marrom ao lado. Vá para a direita e caia de frente na lajota branca da catapulta.

Ao ser lançado, caia neste alicerce. Corra, pule e agarre-se à outra plataforma e ache o terceiro segredo

Volte à estrutura com plataformas e saia pelo topo à esquerda. Puxe a caixa duas vezes, entre e mova a alavanca. Abra um alçapão.

Desça correndo e vire à esquerda no final do corredor e escape da bola de neve. Desça para o andar das estátuas. Use o Dragon Seal aqui. Entre e ultrapasse o corredor da lâmina se escondendo nos buracos laterais.

Caia na rampa e corra para a alavanca verde da frente

Ligue-a e corra para a outra alavanca verde da esquerda. Mova-a, aperte ● e corra para a última chave verde. Saia pela porta da esquerda. Pule as plataformas da cachoeira. Mate o peixe e mergulhe. Puxe a alavanca e suba para respirar. Volte e entre no buraco da parede oposta à da alavanca. Vá até o fim, ignore a chave à esquerda e entre num túnel à direita. Ignore a outra chave e pegue um medkit. Volte e respire. Volte ao túnel, mova a chave e respire. Retorne ao túnel e entre na grade para ligar outra chave. Respire e desça ao portão recém-aberto. Entre e mova outra alavanca.

Saia e suba por onde você respirava e entre na passagem. Caia no buraco e seja levado pela correnteza. Pegue a Gold Key.

Saia à esquerda e vá para a escada próxima à cachoeira do início da fase. Use a Gold Key na fechadura e abra o portão. Entre, vire à direita e entre no buraco à esquerda da parede. Puxe a alavanca atrás da pilastra do meio.

Saia da sala e siga em frente para atravessar a grade recém-aberta. Respire. Mate outro peixe. Continue por esta caverna e mate uma aranha gigante.

Siga em frente, vá matando as aranhas e pegando os itens.

No fim da caverna, pule de plataforma em plataforma até chegar nesta

Pule para a próxima plataforma e encare outra aranha. Corra e pule pelos blocos verdes até chegar à passagem da parede oposta.

Pegue impulso e pule para se agarrar à pontinha do alicerce. Pegue a Silver Key

Mergulhe e vá à porta trancada à direita do templo. Use a Silver Key e entre. Na segunda plataforma pule para a direita e escape da bola gigante. No terceiro bloco pule à esquerda. Pegue granadas. Mate um tigre e uma águia. Entre na sala e fuzile um tigre à esquerda.

Suba no bloco da direita e pule de costas para o outro bloco.

Vá para a esquerda e entre na sala das lâminas. Fique no canto direito e dê dois saltos seguidos. Vá para a esquerda de costas e desça pela escada. Solte-se e segure-se na borda anterior à lava. Suba e pegue munição. Jogue-se no buraco à esquerda e volte para a sala das lâminas. Entre à direita. Pegue o medkit. Atravesse a ponte e proteja-se da lâmina à esquerda. Aperte o botão e mate a águia.

Espere a lâmina chegar. Quando ela estiver voltando, siga-a atravessando a ponte e entre na sala.

Pule daqui para acertar a sequência de quatro catapultas. Mate outra águia lá em cima

Pule e agarre-se à entrada acima. Suba e entre. Salte para o quadrado perto da fechadura.

Ao passar pela parede de espetos, pule para o bloco e suba a escada rapidamente.

Entre em outra sala de espetos. Corra para a direita e pule na escada. Depois de subir, vá até o final e ache uma alavanca. Entre pela grade aberta e pule três plataformas à esquerda. Agarre-se ao pilar e suba para descolar a Main Chamber Key.

Desça pela rampa em volta do pilar e caia num bloco. Pule para a entrada.

Use a Main Chamber Key aqui

Pule na grade levantada perto da coluna. Pule na escada e suba até a plataforma da direita. Pule em outra escada. Suba e vá para a nova grade aberta (à esquerda). Salte até a segunda plataforma à esquerda. Salte na rampa e pule novamente para encontrar uma escada.

Suba até chegar à espada. Salte para trás, caia numa rampa e pule para agarrar-se à outra escada. Continue subindo até outra espada. Pule para trás, aperte círculo e agarre-se em outra escada.

Basta subir as escadas à direita e terminar a fase entrando pelo corredor do topo.

Rola um suicídio no final desta etapa

Fase 16 - Floating Islands

Na rampa espere o guerreiro voador à direita e fuzile-o com o Grenade Launcher. No final da rampa há um medkit à esquerda. Volte para a rampa e vá para o começo do último degrau. Corra e pule para o declive esquerdo da próxima ilha. Pule para a plataforma à esquerda e salte para a entrada da estrutura dourada, agarrando-se à borda.

Segredo Nº 1

Suba, mova a alavanca e abra um alçapão. Vire-se e siga pelo corredor à esquerda. Atravesse a grade e caia numa descida. Quase

no fim dela pule para a outra ilha. Elimine três Xian de cada vez. Ao escutar estrondos, vire-se e mate o segundo Xian. Pelo alçapão, suba no andar de cima e pegue um Mystic Plaque. Desça e acabe com o último Xian.

Suba à esquerda na plataforma da árvore, pule e agarre-se ao telhado. Suba e encontre o primeiro segredo.

Desça do telhado e vá para o lado oposto. Vire-se, jogue-se da borda e agarre-se de novo. Suba, pendure-se e entre na caverna verde para ligar a chave à esquerda.

Suba neste morrinho, corra e pule para a plataforma à esquerda e depois para a escada. Suba até o topo e pule para a plataforma à direita

Siga os degraus à direita. Desça pela passarela de pedra à frente, corra e pule para a ilha bem abaixo.

Segredo Nº 2

Corra e salte para a plataforma do segundo Mystic Plaque. Volte à ilha onde estava a primeira placa. Retorne à caverna verde, saia e vá à ilha com a porta de duas fechaduras. Use as duas placas. Vá ao túnel atrás da árvore à direita e pegue o segundo segredo. Retorne, suba o túnel verde à esquerda da ponte e pule a pedra verde. No fim da rampa, pule para frente e para trás e escape da segunda pedra.

Vire-se e caia de costas na rampa de trás. Agarre-se, caia no andar de baixo. Entre pelo buraco e suba no bloco verde. Pule e pendure-se no telhado. Suba pela passagem, siga em frente e volte à ponte. Suba a rampa verde, desça, pule o buraco e chegue à outra plataforma. Fique embaixo dos tijolos, vire à direita e encoste-se na parede. Corra, pule e segure-se na outra ilha verde. Agarre-se à corda e caia na ponte. Entre na sala, mate um Xian, mova a alavanca e detone mais Xians. Vá para a outra sala e desça pela corda. Agarre-se à escada dourada e suba.

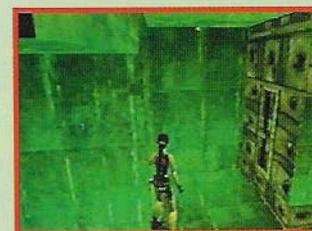
Vá à direita e pendure-se na borda da parede verde. Siga à esquerda e caia

Volte ao topo da primeira corda. Desça por ela. Vire-se e pule a direita, onde há um bloco.

Encoste o bloco na parede e suba na plataforma de cima

Ligue a alavanca atrás do pilar. Escale o muro e pegue munição.

Volte a este ponto do buraco e desça até a plataforma sobre a lava.

Ligue a chave e abra um alçapão. Volte ao muro onde estava a munição, corra e pule para dentro do alçapão. Pegue mais munição e ligue a outra chave. Volte à piscina e pegue um túnel à esquerda.

Vire-se para trás, mova esta chave e desligue as espadas do corredor

Empurre o bloco até este pilar e pule para a entrada de cima

No buraco de espinhos, corra, pule e agarre-se a um vão da parede oposta. Sem se soltar vá para a direita, suba e acione a chave. Pule para a saída de baixo. Entre no portão recém-aberto, agarre-se à borda do buraco e caia numa jaula com uma alavanca. Mova-a, aperte ● e suba para qualquer lado do muro. Desvie-se das facas e fuzile quatro ninjas. Mova as duas alavancas e siga pela grade recém-aberta. Suba os degraus e encontre um portão fechado e outra alavanca. Acione-a para abrir a passagem e detone dois Xians. Suba a escada dourada. Pule para trás, apertando ● e ■ para se agarrar em outra escada atrás de você.

Pare neste ponto e aperte ↓ + ■ + ● + X

Segredo Nº 3

Suba até o fim da terceira escada, pule para trás, para frente e para a esquerda. Encontre um bloco à esquerda. Puxe-o duas vezes, escale-o e pule para as rochas à esquerda do vale.

Pule para o outro lado do abismo, correndo e pulando da rampa à direita para a depressão quadrada. Vire-se, corra e salte para o túnel. Entre nele e encontre o terceiro segredo.

Volte para o lado da depressão quadrada. Agarre-se, suba, pule para cair na plataforma do outro lado. Pule para a saída à esquerda e termine a fase.

Fase 17 - The Dragon's Lair

Passe pelo Xian paralisado e detone o outro. Mova as duas alavancas da sala e acorde as três estátuas. Elimine seis ninjas. Pegue itens e um Mystic Plaque. Use a placa para abrir o portão e entre nos aposentos do dragão.

Pare neste pilar e fique atirando na cabeça do dragão

Quando o dragão cair, corra para a barriga dele e aperte X para extrair o punhal

Corra para o portão e termine a fase.

Fase 18 - Home Sweet Home

Vá para esta fechadura ao lado da cama, use a Gun Cabinet Key e pegue armas e itens.

Dentro da sala, detone dois pistoleiros. Saia e encare um cão e mais bandidos. Desça as escadas, chegue ao hall de entrada e saia por esta porta.

Enfrente dois ladrões e cães no lado de fora. Limpe a área e vá à esquerda.

No labirinto, acenda um ou mais flares e encontre este chefe. Cuidado com as costas!

Agora curta a animação final com Lara só de baby-doll

BOMBERMAN WORLD

Desafio viciante para jogadores espertos

Por Ronny Marinoto

Aproveite as fases primárias de cada estágio para se armar

Tente cercar este chefe com as bombas

BOMBERMAN WORLD

Playstation, Estratégia/Ação, da Hudson, 1 a 4 jogadores, Save no Memory Card, CD japonês. Já nas prateleiras.

8,5 Desafio arrepiante, gráficos bons e som nem tanto. A jogabilidade é beleza!

Cuidado com este tipo de inimigo, você precisa detoná-lo três vezes

Use bombas para derrubar árvores e fazer pontes

Os tornados deste chefe são fatais. Tome muito cuidado

O novo Bomberman é desafio à toda prova. Cada mundo é composto de três fases mais o chefe e você precisa de muita esperteza e raciocínio rápido para detonar. Como o desafio é alto e existem muitos chefes apelões, seja rápido no gatilho, caso contrário você já era. Seu objetivo é recolher todos os cristais da fase para poder abrir a porta de saída.

O lance é disputar as fases primárias, aprender bem os comandos, golpes e também acumular bombas e outros itens. BW ainda tem mais dois modos de jogo: o Battle Game (disputa em dupla ou a quatro) e o Challenge Game (complete uma tarefa num tempo determinado).

Os gráficos são legaizinhos, o som é regular mas o desafio é sem igual. É vício total!

Este item aumenta o alcance de suas bombas

A câmera mais aproximada melhorou muito o visual deste novo Bomberman

Bust a Move

Dance com gráficos matadores

Por Ivan Cordon

A Enix criou um game inovador em vários aspectos que lembra muito PaRappa, The Rapper. As disputas rolam entre dançarinos, em várias pistas diferentes e vence quem tiver a melhor "gingada". Os ritmos variam de dance music, anos 70, tecno, hip hop, rap e outros.

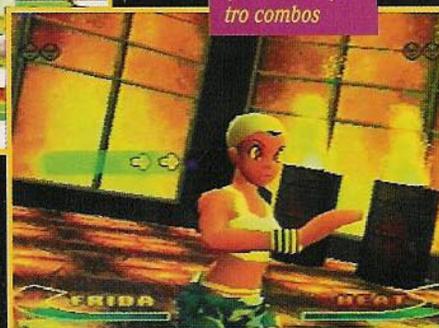
Seu objetivo é fazer seqüências com os comandos indicados na tela. É só pegar o jeito da coisa e sair detonando na boa.

Dance Sem Parar

Cada personagem tem um estilo de dança e uma música própria. O lance é ficar esperto e sacar o ritmo dos oponentes para vencê-los. Você tem que enfrentar doze dançarinos, sendo um submestre e um mestre final.

A qualidade do jogo impressiona. A movimentação dos personagens é perfeita e como o CD é só de dança, capricharam legal nos gráficos que são os melhores do Playstation. O som também é detonante e na versão japonesa usaram grupos pop do Japão. Bust a Move deve seguir o mesmo esquema quando sair nos Estados Unidos e Europa.

Faça seqüências de combos para ganhar pontos e vencer as batalhas

Na dança solo, complete a seqüência de quatro combos

Para ganhar muitos pontos execute um "Freeze"

Hiro tem um estilo discoteque. Imitação bem feita de John Travolta

No Dance Preview você vê todos os passos de seus personagens

Estes alienígenas mandam muito bem na capoeira

Use o ▲ para mandar uma magia no oponente. Se ele revidar e enviar uma para você, use ■ para desviar

Elemental Gearbolt

Tiros para todos os lados com desafio alto e gráficos legais

Por Ivan Cordon

Saia detonando o que aparecer pela frente com uma guerreira de armadura. A novidade deste jogo é que ele pode ser disputado com pistola e aceita o controle analógico. Os gráficos poligonais são muito bons, bem amplos e bonitos. A jogabilidade é legal e o som segura na boa. Para as batalhas você tem três tipos de armas com tiros infinitos, o que facilita sua vida. O desafio é meio alto e rola em seis fases repletas de inimigos por todos os lados. Em cada uma delas há um mestre e na última surgem logo três na seqüência. O CD ainda vem cheio de animações com a história do jogo.

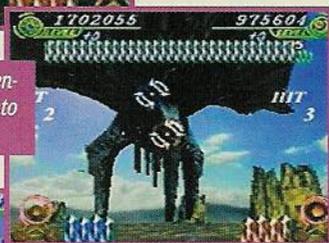
No primeiro mestre, detone o cara bem rápido com a arma de fogo. Se ele encostar em você já era

Dentro do castelo use a arma de raio para enfrentar o mestre

Neste mestre use a arma de fogo e cuidado com os bichos pequenos

Acerte estes pontos verdes e liberte as fadinhas

Dentro da caverna use o tiro de raio para cobrir uma área maior e acertar vários inimigos ao mesmo tempo

Na nave flutuante concentre seus tiros neste ponto e use a arma de fogo

Use o tiro de fogo no dragão marinho. Ele é o mais eficaz contra os mestres

Última fase: no cavaleiro (em cima) use o raio para detonar seus tiros e fogo para vencê-lo. No dragão (ao meio) utilize o tiro d'água e na guerreira o de fogo

ELEMENTAL GEARBOLT

Playstation, Tiro, da Sony, 1 ou 2 jogadores, aceita pistola e controle analógico, CD japonês. Já nas prateleiras.

9,0 Gráficos poligonais muito realistas, som pauleira e jogabilidade boa. Ótimo game para quem gosta de grandes desafios.

Game legalzão com ótimos gráficos e muita ação

Por Ivan Cordon

Use o botão B para fazer o dragão voar

Atire várias vezes nas caixas para ganhar itens secretos

Este objeto serve para salvar o game. Atire nele e abra a opção

No início, aproxime-se destas plataformas, aperte A, coloque o cursor sobre elas e aperte A de novo para pegar os itens

No modo de luta, o botão A aciona o laser do garoto (1), o B dá o tiro múltiplo do dragão (2) e o C aciona o menu de itens e tiros especiais (3)

Nas cenas de batalha evite ficar parado. Mova o cursor e mude a posição de seus personagens

Procure o ponto mais fraco dos inimigos indicado por "Weak"

Muita ação misturada com RPG é a receita desta nova versão de Panzer Dragoon. Você joga com o garoto Edge e um dragão. A novidade deste game para os anteriores é que os heróis podem explorar cavernas e vilas separados um do outro. O visual é provavelmente o mais bonito do Saturno, com gráficos bem definidos e personagens com ótima movimentação. A jogabilidade é boa, o som também e as cenas de batalha estão iguais aos jogos anteriores, só que agora com elementos de RPG. A língua japonesa não atrapalha em nada e a versão americana sai no meio do ano.

AZEL: PANZER DRAGOON RPG

Saturno, RPG, da Sega/Andromeda, 1 jogador, 4 CDs japoneses, Save no cartucho ou na bateria. Já nas prateleiras.

9,5 É o jogo mais bonito do Saturno. Gráficos bem renderizados e som legalzão. Imperdível.

PREMIAÇÃO

CAMPEÃO POR CIDADE
NINTENDO 64

CAMPEÃO GERAL
PASSAGEM PARA
NOVA YORK

CRIAÇÃO E REALIZAÇÃO: EDUARDO MARINS

CIRCUITO PAULISTA de VIDEO GAME

4 DE ABRIL A 31 DE MAIO

design carlosd@imagelink.com.br

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

PATROCÍNIO

NESCAU · NESCAU · Soft Paper · TRIBO · AÇÃO GAMES · Planeta Virtual · ORESSA

ROTEIRO DAS CIDADES

RIBEIRÃO PRETO
4 E 5/04
TEL. (016) 625-7891/633-5120

SÃO J. DO RIO PRETO
11 E 12/04
TEL. (017) 230-1257

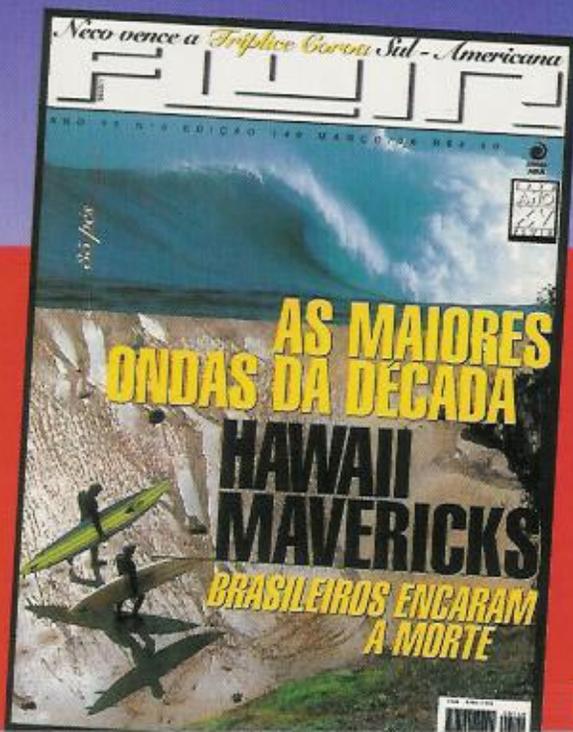
BAURU 18 E 19/04
TEL. (014) 235-1000 R.1511

JUNDIAÍ 1. 2 E 3/05
TEL. (011) 437-4680/437-9961

SÃO J. DOS CAMPOS
16 E 17/05
TEL. (012) 331-6122

SANTOS 23 E 24/05
TEL.(013) 236-9980

SÃO PAULO 30 E 31/05
TEL. (011) 247-6340

INF. GERAIS: (021) 547-2816

ENCARE AS MAIORES ONDAS DA DÉCADA

NAS BANCAS

Cotton

Detone tudo o que aparecer com uma bruxinha voadora

Por Ronny Marinoto

Faça um 360º no sentido horário e aperte o botão de tiro para soltar um especial

Assim que o primeiro chefe aparecer, use o botão B para pegar suas armas e detoná-lo

Você joga com uma bruxinha numa vassoura voadora e sai detonando tudo o que aparecer pela frente. Cotton 2 é basicamente isso. O game segue mais ou menos o esquema dos tradicionais jogos de nave. Nas fases aquáticas você enfrenta vários inimigos marinhos, nas cavernas existem aranhas, morcegos e outras criaturas. Até os itens estão presentes e dão uma bela ajuda para você destruir os adversários. Os gráficos são legais e muito coloridos. A jogabilidade é bem rápida e o som é meio enjoativo. O desafio é interessante e não chega a ser excessivo. O que garante diversão por muito tempo.

Depois de detonar o chefe de cada fase, pegue os potinhos. Eles valem muitos pontos

Jogando a dois tudo fica mais fácil

Para dar um tiro múltiplo faça um 360º no sentido anti-horário

Use o botão C nos momentos desesperadores. Você vai soltar um tiro especial

Para poder jogar com Appli no controle 1, termine no modo easy. A opção surge no Options

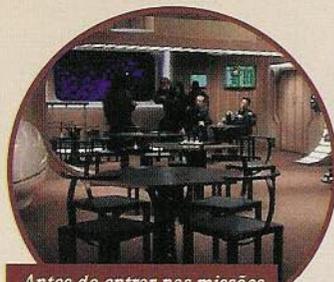
COTTON 2

Saturno, Ação, da Success, 1 ou 2 jogadores, Save na memória, CD japonês. Já nas prateleiras.

8,0 Jogabilidade muito boa, gráficos bons, desafio legal e som razoável.

WING COMMANDER

Gráficos fantásticos, mas exige muito do seu computador

Grande simulador de nave da Electronic Arts. Exige muita máquina para rodar, mas vendo os gráficos sofisticados você entende o motivo: eles arregaçam! A nova versão está completíssima, cheia de missões e vem até com um mapa do sistema planetário. O game segue o mesmo esquema dos anteriores e o jogador sai pelo espaço atirando em tudo. O único lance lamentável é a decolagem das naves: a sofisticação das outras versões desapareceu e agora passa quase despercebida. Mas ainda assim é uma excelente diversão.

Antes de entrar nas missões converse com todo o mundo

Dê uma testada no simulador. Nele você poderá experimentar a Vampire, uma das novas naves do jogo

O Killboard mostra quantos inimigos você detonou

Típica missão de combate: resgate a nave grande, detone os inimigos e desvie dos meteoros. Moleza!

WING COMMANDER Prophecy

Simulador de vôo, da Origin/Electronic Arts, 1 jogador, 3 CDs. Config. mínima: P 166 MHz, 150 Mb HD, 32 Mb RAM, CD-ROM 4x, placa de vídeo PCI com 2 Mb.

9,0 Gráficos exuberantes e boa jogabilidade. Mas exige um absurdo de computador.

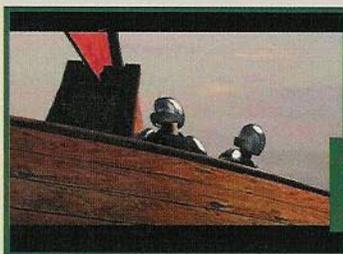
NETSTORM

Jogue pela Internet e detone ilhas ao redor do mundo

Jogo que vai pegar em cheio os fãs de games como Warcraft e Command & Conquer. A idéia é criar um mundo virtual baseado em ilhas, evoluí-las e conquistar outras. Todos os combates são feitos através da Internet e você pode jogar contra adversários de qualquer parte do mundo. Rolam lances engraçados como fritar os capturados para agradar os deuses. Os gráficos são legais e os comandos são fáceis, mas o jogo não inova em nada e lembra muito o Populous do Super NES e Mega Drive.

A batalha via Internet é o mais legal do jogo. Através do chat faça aliados e organize melhor os ataques

As pontes entre as ilhas são os acessos das unidades terrestres até a destruição final

As cidades mais evoluídas possuem auto-defesa

Os gráficos são demais. Rolam animações toda vez que você passa de fase

NETSTORM

Estratégia, 1 ou 2 jogadores, da Activision/Titanic, 1 CD. Config. mínina: P 90 MHz, 16 Mb RAM, 15 Mb HD, CD-ROM 2x. Para Internet exige modem e acesso Dial-Up.

7,5 Jogo muito divertido principalmente em confrontos via Internet.

PLAYSTATION

Resident Evil 2

Gameshark - Antes de usar o acessório preste atenção nestes toques: quando estiver jogando com os personagens secundários não equipe nenhuma arma. Isso pode travar o jogo e causar perda de toda a memória do seu Memory Card.
Os códigos de Leon são específicos para ele e não servem para Ada. Os códigos de Claire também só funcionam para ela e não servem para Sherry. Se algum item dos heróis principais aparecer no inventário dos personagens secundários, não utilize-os. Obs: os comandos indicados devem ser feitos durante o jogo para ativar a dica.

Leon

Energia infinita -
800c7e7a 00c8. Este código deve ser usado sempre sozinho.
Recuperar energia -
d00c646c 0005
800c7e7a 00c8
L1+L2 (durante o jogo)
Shotgun -
d00c646c 0084
800ccb68 ff07
L1+■(durante o jogo)
Magnum -
d00c646c 0014
800ccb68 ff05
L1+ ▲ (durante o jogo)
Melhorar Magnum -
d00c646c 0044
800ccb68 ff06
L1+X (durante o jogo)
Submachine gun -
d00c646c 0081
800ccb68 ff0f
L2+■ (durante o jogo)
Melhorar shotgun -
d00c646c 0011
800ccb68 ff08
L2+▲ (durante o jogo)
Colt S.A.A. - (Atira com tiros de festim)
d00c646c 0041
800ccb68 ff0d
L2+X (durante o jogo)
Gatling gun -
d00c646c 0082
800ccb68 ff12
R2+ ■ (durante o jogo)
Flamethrower -
d00c646c 0012
800ccb68 ff10
R2+▲ (durante o jogo)
Rocket launcher -
d00c646c 0042
800ccb68 ff11
R2+X (durante o jogo)
Comece com o Bishop Plug na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc78 013b
Comece com a Cabin Key na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc50 0158
Comece com a Cord na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc80 0156
Comece com a Eagle Medal na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc60 0148
Comece com o Fuse Case na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc7c 014d
Comece com o G-Virus na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc58 0152
Comece com Ink Ribbons na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc90 ff1e
Comece com o King Plug na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc6c 013e
Comece com o Knight Plug na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc70 013d
Comece com a Lab Card Key na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc44 0161
Comece com o Lockpick na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc48 0130
Comece com a Master Key na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc40 0162
Comece com a Platform Key na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc3c 0163
Comece com a Precinct Key na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc4c 0159
Comece com a Red Jewel na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc88 0133
Comece com o Rook Plug na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc74 013c
Comece com a Small Key na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc8c 031f
Comece com a Special Key na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc54 0153
Comece com a Unicorn Medal na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc64 0147
Comece com a Wolf Medal na caixa -
d00aac8c 1000
800ccc5c 0149

Claire

Energia infinita -
800c7c4200c8
Obs: este código deve ser usado sempre sozinho.
Recuperar energia -
d00c623c 0005
800c7c42 00c8
L1+L2 (durante o jogo)
Grenade launcher -
d00c623c 0014
800cc930 ff09
L1+▲ (durante o jogo)
Grenade launcher (fogo) -
d00c623c 0044
800cc930 ff0a
L1+X (durante o jogo)
Grenade launcher (ácido) -
d00c623c 0084
800cc930 ff0b
L1 + ■ (durante o jogo)
Bowgun -
d00c623c 0011
800cc930 ff0c
L2 + ▲ (durante o jogo)
Colt S.A.A. -
d00c623c 0041
800cc930 ff0d
L2 + X (durante o jogo)
Spark shot -

DICAS

d00c623c 0081
800cc930 ff0e
L2 + ■ (durante o jogo)
Submachine gun -
d00c623c 0012
800cc930 ff0f
R2 + ▲ (durante o jogo)
Rocket launcher -
d00c623c 0042
800cc930 ff11
R2 + X (durante o jogo)
Gatling gun -
d00c623c 0082
800cc930 ff12
R2 + ■ (durante o jogo)
Comece com Ink Ribbons na caixa -
d013a2b2 0250
800cca58 ff1e
Comece com a Small Key na caixa -
d013a2b2 0250
800cca54 031f
Comece com a Red Jewel na caixa -
d013a2b2 0250
800cca50 0133
Comece com a Cord na caixa -
d013a2b2 0250
800cca4c 0156
Comece com o Fuse Case na caixa -
d013a2b2 0250
800cca48 014d
Comece com a Serpent Stone na caixa -
d013a2b2 0250
800cca44 0136
Comece com a Jaguar Stone na caixa -
d013a2b2 0250
800cca40 0137
Comece com a Eagle Stone na caixa -
d013a2b2 0250
800cca3c 013a
Comece com o Bomb Detonator na caixa -
d013a2b2 0250
800cca38 0142
Comece com a Unicorn Medal na caixa -
d013a2b2 0250
800cca34 0147
Comece com Eagle Medal na caixa -
d013a2b2 0250
800cca30 0148
Comece com a Wolf Medal na caixa -
d013a2b2 0250
800cca2c 0149
Comece com o G-Virus na caixa -
d013a2b2 0250
800cca28 0152
Comece com a Special Key na caixa -
d013a2b2 0250
800cca24 0153
Comece com a Cabin Key na caixa -
d013a2b2 0250
800cca20 0158
Comece com a Precinct Key na caixa -
d013a2b2 0250
800cca1c 0159
Comece com o Lockpick na caixa -
d013a2b2 0250
800cca18 0130
Comece com a Lab Card Key na caixa -
d013a2b2 0250
800cca14 0161
Comece com a Master Key na caixa -
d013a2b2 0250
800cca10 0162
Comece com a Platform Key na caixa -
d013a2b2 0250
800cca0c 0163

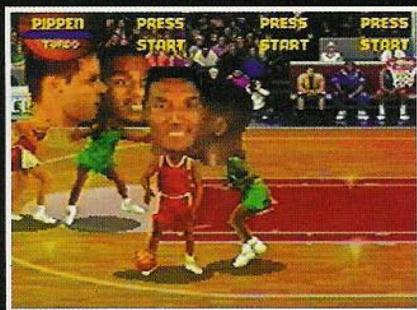
PLAYSTATION

Bust a Move Dance

Dance preview - Termine o game no modo easy e habilite o Dance Preview do personagem que você escolheu. É preciso terminar com todos os personagens.
Jogue como o Capoeira - Termine o game na dificuldade normal com qualquer personagem.
Jogue como o Robo-Z - Termine o game na dificuldade normal com qualquer personagem.
Jogue como o Burger Dog - Termine o game no nível normal e depois no Hard. Selecione Hamm e termine o game no nível normal novamente.
Jogue como o Columbo - Termine o game na dificuldade Hard. Selecione Shorty e complete o game na dificuldade normal.
Segunda roupa - Coloque o cursos sobre o personagem e segure Select, depois aperte ●.

SATURNO

NBA Jam Tournament Edition

Melhore a defesa, o ataque, tenha jogadores pequenos e mais - Todas as seqüências devem ser executadas na tela Tonights Matchup, que antecede o jogo.
Melhorar a defesa - →, ↑, ↓, →, ↓, ↑.
Melhorar o ataque - B, Y, ↑, B, Y, ↑, ↓.
Força máxima - →, →, ←, →, C, C, →.
Mãos rápidas - ← (4x), Y, →.
Melhorar nos três pontos - ↑, ↓, ←, →, ←, ↓, ↑.
Jogadores pequenos - B, Y, (5x).
Cabeção - A, B, C, Y, (5x).

Mega cabeção - A, Y, C, B, (5x).
Jogadores grandes - A, C, (7x).
Indicador de acerto - ↑, ↑, ↓, ↓, A.
Melhorar enterradas - ←, →, C, Y, Y, C.
Melhorar arremessos - ↑, ↓, ↑, ↓, →, ↑, Y (4x), ↓.
Passe mágico - ↑, →, →, ←, Y, ↓, ←, ←, Y, B.
Bola de fogo - ↓, →, →, Y, A, ←.
Melhorar a roubada de bola - ↑ (4x), ← (4x), Y (2x).
Empurre um jogador e derrube dois - ↑(4x), ←(4x), Y, A.

Todas as dicas a seguir devem ser executadas segurando L+R. Solte apenas quando entrar com a data e o mês.
Jogo final - Entre com as iniciais END e a data 1 de JAN.
Jogar contra o supertime - Entre com as iniciais FIN e data 1 de JAN.

Time da Acclaim -

Jogador	Iniciais/data
Magic Hair	STH, Dec 8
Weasel	DAN, Jan 2
Max	LIZ, Aug 7
Fumumgus	GUN, Jan 11
Sequoia	SAW, Apr 10
Pistol	WAN, Jun 10
Chow Chow	CHD, May 5
Brutah	GOW, Jul 17
Boo-Boo	THI, Nov 1
Kabuki	KUB, Apr 14
Facine	DEL, Oct 19
Air-Dog	AIR, Jan 21

Time da Iguana -

Jogador	Iniciais/data
Kirby	CHR, Dec 18
J. Moon	JAY, Aug 24
J. Falcus	JAS, Nov 16
Snake	SNK, Jun 15
Hill	ZIG, Apr 7
Catling	CAT, Jan 2
Hutchinson	BAR, Apr 9
D. Falcus	DAZ, Aug 6
Hodgeson	HOG, Dec 31
Tunnicliff	SAT, May 7
Jax	JAX, Mar 1
Mad Mike	MUS, Dec 24
McHugh	BAA, Jul 12
Higgins	TON, Feb 19
Gray	ROB, Feb 23

Time da Williams -

Jogador	Iniciais/data
Turmell	TUR, Jan 31
Goskie	GOS, Jan 6
Rivett	REV, Jul 6
Carlton	CAL, Mar 25
Divita	DIV, Jul 3
Liptak	LIP, Jan 14

Jogue com personalidades da NBA -

Jogador	Iniciais/data
Larry Bird	LAR, Jan 15
Carol Blaze	BLZ, Jan 14
Charlotte H.	HOR, Jun 12
Chicago B.	BEN, Sep 20
Minnesota	WOL, Mar 7
Phoenix G.	APE, Apr 2

Time do Sonic Youth -

Jogador	Iniciais/data
Thurston M.	MOE, Jun 8
Kim G.	GOR, Jul 3
Lee R.	REN, Feb 4
Steve S.	SHY, Jun 8

Time dos Beastie Boys -

Jogador	Iniciais/data
Adrock	ADR, Apr 6
MC Adam	MCA, Apr 9
Mike D	M_D, Jul 1

Celebridades internacionais -

Jogador	Iniciais/data
Bill Clinton	BIL, Jun 3
Hillary C.	HIL, Nov 6
P. Charles	CHA, May 4
Heavy D.	HEA, Jan 9
Jazzy Jeff	JAZ, Oct 9
Fresh P.	FRS, Feb 2
Frank T.	FNK, Jan 8

DICAS

PLAYSTATION

Street Fighter Ex Plus Alpha

C. Jack com bastão de alumínio - Selecione Cracker Jack e imediatamente aperte e segure ↑+■+●+R1+R2 até começar a luta.

PLAYSTATION

Duke Nukem: Total Meltdown

Recuperar a energia - Destrua as fontes e hidrantes, chegue até a água ou encoste nos mictórios e aperte o botão de ação para recuperar a energia.

PLAYSTATION

Mass Destruction

Qualquer fase - É só usar esta Password: TTTTTTTTTTTTGP.

NINTENDO 64

QUENTE!

Fifa: Road To The World Cup '98

Comemorações - Logo após fazer um gol segure um dos botões C↑, C←, C↓, C→ para uma comemoração diferente.

Ganhe jogadores fantasmas, invisíveis, pequenos e outros truques - Todos os códigos abaixo devem ser acessados em Customize Squad, depois entre em Edit Player. Então, você seleciona o time indicado e troca o nome de qualquer jogador também pelo indicado. Todos os nomes são escritos em letras maiúsculas.

Jogadores fantasmas - Selecione o time da Slovakia, escolha qualquer jogador e mude seu nome para LASKO.

Jogadores invisíveis - Selecione o time Sheffield W e mude o nome de qualquer jogador para WAYNE.

Modo vetorial - Escolha a seleção do Canadá e mude o nome de qualquer jogador para MARC.

Sem torcida - Selecione qualquer time e mude o nome de qualquer jogador para CATCH22. O jogo também fica com maior definição gráfica.

Jogadores pequenos - Selecione o time Vancouver e mude o nome de qualquer jogador para KERRY.

Jogar de cabeça para baixo - Escolha a seleção da Austrália e mude o nome de qualquer jogador para NWODEDISPU.

Animações de vitória - Escolha a seleção do Japão e mude o nome de qualquer jogador para NORIE. Então volte, entre em Road to the World Cup, coloque o cursor sobre Qualifying Round e aperte Z+C←+C↑. Com o D-Pad mova as letras que aparecem na tela e com o botão A você passa as animações.

Jogadores animais - Selecione o time Ireland ou R Ireland e mude o nome de qualquer jogador para SPUD. Então vá para o jogo e note que os jogadores agora fazem faltas sozinhos e caem como se estivessem num terremoto.

Muros invisíveis - Escolha a seleção de Wales e mude o nome de qualquer jogador para WARREN. Agora a bola não sai mais do campo.

Atributos infinitos - Selecione o time Vancouver e mude o nome de qualquer jogador para DAVE. Depois, com o botão C↓ acesse Atributes e com o D-Pad mova para → aumentando os números do jogador como Acceleration, Agility e os outros.

Segunda fase e fase final - Escolha a seleção do Japão e mude o nome de qualquer jogador para YUJI. Então entre em Road to the World Cup e confira a segunda fase e a fase final habilitadas.

DICAS

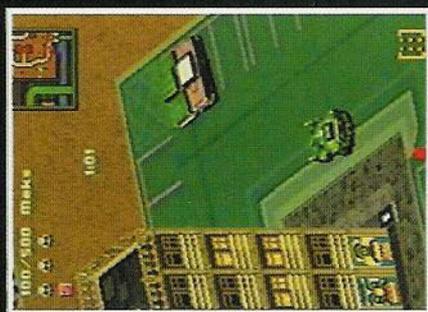
QUENTE!

SATURNO

Crime Wave

Dica enviada pelo leitor Elder Oliveira da Costa, de São Paulo, SP.

Seleção de fase - Entre em New Player, coloque as iniciais JAW e selecione qualquer fase.

Mudar a posição da tela - Durante o jogo segure L+Y e aperte X, ou segure L+Y e aperte Z. Para voltar ao normal segure L+Y e aperte B.

PLAYSTATION

Critical Depth

Invencibilidade, todas as armas e poder maior - Todas as seqüências devem ser executadas durante o jogo:

Invencibilidade - L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, →.

Todas as armas - L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, ↓.

Quadruplicar poder das armas - R1, R2, R1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓.

NINTENDO 64

Robotron 64

Começar com 110 vidas - É só entrar com estas Passwords e arrasar:

Dificuldade Easy - BSBBBBTJBB

Dificuldade Normal - BCBBLBTJBB

Dificuldade Insane - BFBBBCTJBB

Última fase - BBBBNFFBR

Começar com 50 vidas, modo Game Boy, seleção de level e mais - Todas as dicas abaixo devem ser executadas no D-Pad (direcional). Entre em Setup Menu e faça a seqüência. Um som vai confirmar a dica e você retornará automaticamente para a tela principal.

Começar com 50 vidas - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, C←, C→, C←, C→.

Modo Game Boy - ↑, ↓, →, C←, ↓, ↑, ←, C→, ↑, ↓.

Seleção de level - ↓, ↑, C←, ↓, C←, C→, ↓, C→. A seleção aparece no Setup.

As seqüências abaixo devem ser executadas durante o jogo.

Lança chamas - ↓, →, ↓, →, C→.

Tiro quádruplo - ↓, ↓, ↑, C→.

Tiro triplo - →, →, C←, C↓.

Tiro duplo - ↑, C↑, ↑, C↑.

Spray radioativo - ↑, ↓, C→, C←.

Escudo - ↓, ←, C←, C→.

Velocidade - ←, ←, →, →, C↑.

PLAYSTATION

WCW Nitro

Todos os lutadores, seleção de ringues, ringues secretos e mais - Todas as dicas emitem um som quando executadas com sucesso.

Habilitar todos os lutadores - Na tela de seleção de personagens faça a seqüência: R1(4x), L1(4x), R2 (4x), L2 (4x), Select. Todos os lutadores vão estar disponíveis.

Seleção de ringue - Entre em Options e faça a seqüência: R1, R2, R1, R2, Select. Aí é só selecionar qualquer ringue e detonar.

Ringues secretos - Entre em Options e faça a seqüência: L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, Select. Agora é só escolher seu ringue.

Cabeça chata - Entre em Options e faça a seqüência: L1 (7x), L2, Select.

Cabeção - Entre em Options e faça a seqüência: R1 (7x), R1, Select.

PLAYSTATION

Bravo Air Race

Turbo para GeeBee - Selecione o avião GeeBee e quando o jogo estiver em Loading, fique apertando rapidamente o botão X e não pare. Se fizer rapidamente vai aparecer a palavra GOOD!!! na tela. Agora seu avião vai atingir uma velocidade incrível.

PLAYSTATION

Steel Reign

Invencibilidade - Na tela de Menu principal faça a seqüência: L2, L1, R2, ●, ■, ●, ●, L1, L2, L1.

Todos os Tanques - Na tela de Menu principal faça a seqüência: L1, L2, L1, ●, ■, ●, ●, L2, L1, R2.
Missão secreta - Na tela de Menu principal faça a seqüência: L1, L2, L1, L2, R2, R1, ■, ●, ■, ■.

SATURNO

Steep Slope Sliders

Personagens secretos - Para habilitá-los faça o primeiro recorde nas pistas. Assim você habilita um personagem por percurso. Fazendo isso vá para a tela de seleção de personagens e aperte R ou L para acessá-los.
Na Extreme 02 - Habilita Boy.
Na Alpine - Habilita Racer.
Na Snowboard Park - Habilita Hero.
Na Half Pipe - Habilita Skinhead.
Ultrasecretos - Depois de habilitar os secretos complete todos os cursos com os oito personagens (normais e secretos) no modo regular, então você poderá selecionar os secretos dos secretos da seguinte maneira:
Cachorro - Segure L e selecione Skinhead.
Glasses - Segure L e selecione Boy.
Carro de neve - Segure L e selecione Racer.
Alienígena - Segure L e selecione Hero.
Lolita - Segure R e selecione Boy.

Pingüim - Segure R e selecione Skinhead.
Pera - Segure R e selecione Racer.
Disco voador - Segure R e selecione Hero.
Saturn - Segure R+L e selecione Boy.
Pistas secretas - Depois de habilitar os secretos e completar os cursos com todos os personagens, você poderá selecionar as pistas secretas assim:
Outer Space - Na tela de seleção de pistas coloque o cursor sobre Extreme 00, segure R+L e aperte A.
Space Colony - Na tela de seleção de pistas coloque o cursor sobre Extreme 01, segure R+L e aperte A.
South Pole - Na tela de seleção de pistas coloque o cursor sobre Extreme 02, segure R+L e aperte A.

Space Half Pipe - Na tela de seleção de pistas coloque o cursor sobre Extreme 03, segure R+L e aperte A.
Tempo - Escolha o horário da competição:
Manhã - Na tela de seleção de personagens segure Z+←+A até começar a corrida.
Tarde - Na tela de seleção de personagens segure Z+→+A até começar a corrida.
Noite - Na tela de seleção de personagens segure Z+↓+A até começar a corrida.

Bônus minigame - Na tela de menu segure X+Y+Z+L+R+B+C, coloque em Options, aperte A, coloque em Exit, aperte A e você poderá acessar um minigame de Ski.
Mudar de roupa - Na tela de seleção de personagens segure: X+Y+Z, aperte A ou C para selecionar o personagem ou coloque o cursor sobre o pesonagem e aperte Z+↓+A nesta ordem e solte.

DICAS

PLAYSTATION

Ballblazer Champions

Jogar de cabeça para baixo - Entre com a Password:

X■■■■X
■XXXX■
XX▲▲XX

XXXXXX
X●XX●X

Gol contra - Vence quem fizer cinco gols contra primeiro. Entre com a Password:

XXXX■X
●XX●X▲
X▲XXX■

XX▲XX■
XXXX■X

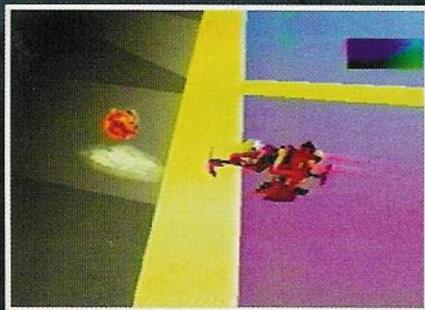
Jogador secreto - Para habilitar Xarta, um dos melhores jogadores, entre com a Password:

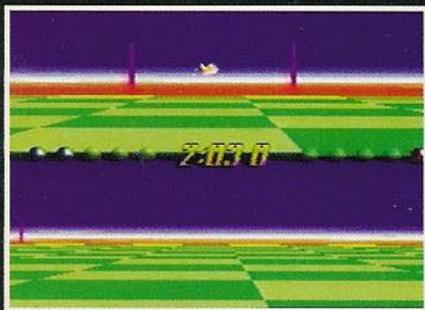
X●●●X■
●X▲X●■
●▲X▲●■

●X▲X●■
X●●●X■

Mini Mode - Para tudo ficar pequeno no jogo entre com a Password:

X●XX●X
XXXXXX
XX▲▲XX

■XXXX■
X■■■■X

Último jogo do torneio - Vá direto para a final no level Easy e com uma grande vantagem de pontos. Você pode até perder que será campeão! É só entrar com a Password:

●L1L1R1R2L2
X■■R1R2R1
R2▲L2R1L2●
L2R2R1XL1R2
■L2R1XR1R1

Ballblazer na versão 8 Bits - Entre com a Password, depois veja a nova opção Ballblazer Classic na tela de seleção de jogo. Depois que terminar o jogo uma vez, você terá todos os estádios disponíveis e a opção Random também.

■■XXXX
■■■■XX
■■■■■■
XX■■XX
■■■■■■

ARCADE

X-Men x Street Fighter

Dê porrada no seu companheiro - Depois que detonar o Cyber Akuma, aperte o botão de Start para voltar a controlar seu personagem. Então comece a bater em seu companheiro até ele reagir. Dica enviada pelo leitor Breno Lopes Pinto Maciel, de Caxambu, MG.

PLAYSTATION

Nascar Racing '98

Tiros de paintball - Pause a corrida, entre em Race Statistics, aperte L1 + L2 + R1 + R2 e um ronco de motor confirmará a dica. Despause, use o botão ▲ para atirar nos adversários e fazê-los rodar na pista.

Pintar o carro - Na tela de seleção coloque o cursor sobre o carro de Bobby Labontes. Então segure X e faça ↑ ou ↓.

Carro EA Sports - Na tela de seleção coloque o cursor sobre o carro de Kenny Wallaces, então segure X e faça ↑ ou ↓.

Competição turbo - Entre em Game Options segure ● e faça a seqüência: ↑, ←, ↓, →. Vai aparecer na tela a opção Turbo Mode. Ligue e se descabele.

32 bits